Alles über Computer- und Videospiele

ASM • Alles über Computer- & Videospiele • TESTS & VORSTELLUNGEN UND TRENDS • Nr. 1 Januar 1995



ISSN 0933-1867

Nr. 1 Januar 1995
10. Jahrgang

öS 65
sfr 7,50
lit 8700
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50



Ein Film zum Mitspielen:

UNDER A KILLING MOON



Blackhawk • DADD
Aces of the Deep
Lothar Matthäus
Super Soccer
Der Baulöwe
Dreamweb
FIFA Soccer
PGA Tour Golf
The Tortoise & the Hare
NHL Hockey '95
Master of Magic
Cyberia • Vollgas
Nascar • Quarantine

Malcolm ist wieder da!



KYRANDIA 3

Robokampf in Super-VGA



RISE OF THE ROBOTS

Brandaktuelle Highlights aus Köln

COMPUTER '94

Der absolute HAMMER!



Schöner - größer - schneller

Liebe Freunde der heimischen Tierwelt! Heute möchte ich Euch von einer Spezies berichten, die ihren Lebensraum fast unbemerkt mitten unter uns gefunden hat und sich dort fleißig vermehrt. Die Rede ist vom gemeinen Computer-Yuppie (fateor arduus gigantophilus). Sein angeborener Tarninstinkt erlaubt es ihm, rein äußerlich einem gewöhnlichen Menschen zu ähneln. Aufmerksamen Beobachtern fällt er jedoch bereits in schweigendem Zustand durch die Computer-, Drucker- und Videoprospekte auf, die er als eine Art transportables Statussymbol mit sich führt. Diese Druckwerke zeigen ausschließlich hochpreisiges Equipment.

Eindeutig erkennbar wird der PC-Yuppie, wenn man Gelegenheit hat, ihn in seiner Behausung zu beobachten – oder wenn er zu sprechen beginnt. Sein einziges Gesprächsthema ist sein neues "Baby", das er in der Regel gerade erst vom Händler geholt hat. Nie jedoch ist es älter als ein halbes Jahr. Es handelt sich um einen hochgetunten PC mit allen Schikanen einschließlich Farbscanner (um fünfmal im Jahr ein Bild von Tante Luise vorm Hohen Meißner auf dem Monitor betrachten zu können), 17-Zoll-Monitor (damit die Tetris-Klötzchen deutlicher erscheinen), Farbdrucker (damit man rosa Klopapier aus simplen weißen Briefbögen selbst herstellen kann) und natürlich Wavetable-Soundkarte, an die zwei Bang&Olufsen-Nobelboxen angeschlossen sind (in der Regel ist der Computer-Yuppie so unmusikalisch wie eine Tüte Klebstoff, aber darum geht es ja auch nicht). Auf dem Motherboard sitzt aktuell natürlich ein Pentium, letztes Jahr war es noch ein schneller 486er. Ist der Computer-Yuppie mit Sicherheit identifiziert, sollte man äußerste Vorsicht walten lassen – er ist gefährlich, auch wenn er nicht so aussieht. Auf die geringste Ansprache hin startet er einen Monolog, dem sich selbst abgebrühte Weghörer hin und wieder nur durch lautes Schreien und Sich-aus-dem-Fenster-Stürzen entziehen konnten.

Warum ich all das erzähle? Ganz einfach: Weihnachten steht vor der Tür, und die Materialschlacht, die diesmal in puncto EDV-Equipment abgehen wird, ist auf der "Computer '94" in Köln bereits absehbar gewesen. Der Stern des Amiga ist am Sinken; jeder, der etwas sein oder auch nur scheinen will, holt sich jetzt sein Ultra-Hi-Tech-PC-Equipment oder läßt es sich schenken. Das ist super, und wir schreibenden Chaoten leben ja schließlich auch davon, daß Computer heute in jeder Würstchenbude stehen. Mein Tip wäre bloß: Stellt den Spaß an der Sache wieder in den Vordergrund. Warum muß alles möglichst gigantisch sein? Wie viele der frischgebackenen PC-Besitzer werden nach Weihnachten schwer ins Grübeln kommen und eine depressive Phase kriegen, weil sie gar nicht wissen, was sie mit all der Mega-Performance eigentlich machen sollen. Gute Spiele, die aufmerksame Wohltäter bisweilen unter dem Tannenbaum verlieren, wirken dann manchmal Wunder. Gibt es einen schöneren Verwendungszweck für das heimische Über-Rechenzentrum als eine Woche reines Vergnügen mit einem knuffigen Adventure? Da legt auch mancher Yuppie unversehens die gestärkte Holzkrawatte ab, schlüpft ins Abenteurerkostüm und mutiert zum ganz normalen Menschen...

Ein richtig gutes Weihnachtsfest mit vielen schönen Gedanken wünscht Euch Euer

Peter Schmitz

Peter Schmitz, Chefredakteur

INH





Das gefiel am besten: Under a Killing Moon **· 12 ·**

REVIEW
ab Seite 16

BLICKPUNKT
ab Seite 76

CD-ROM
ab Seite 58

COMING SOON
ab Seite 90



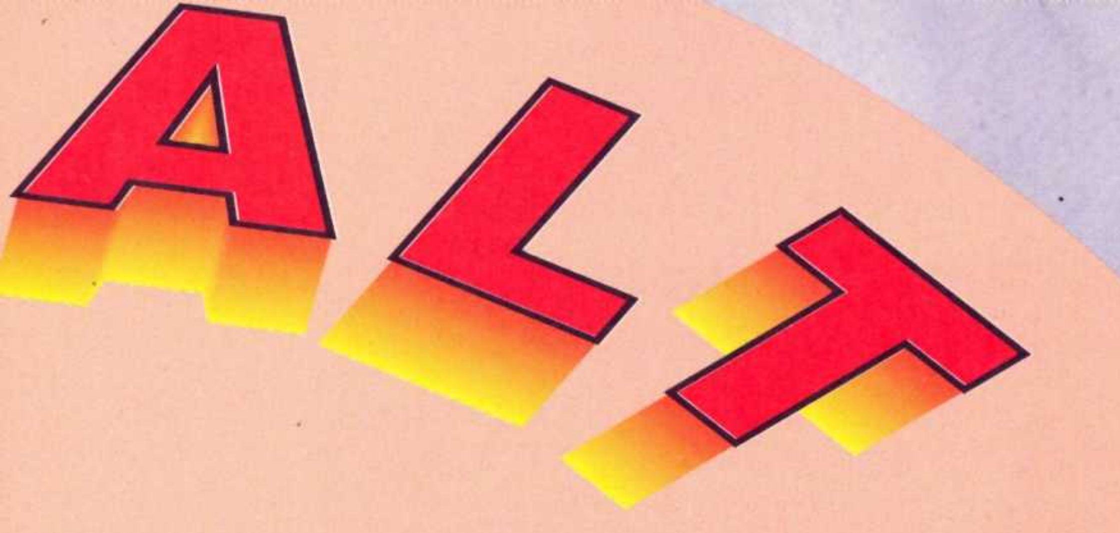
Neueste Soft- und Hardware auf der "Computer '94" in Köln **· 36 ·**

INHALT

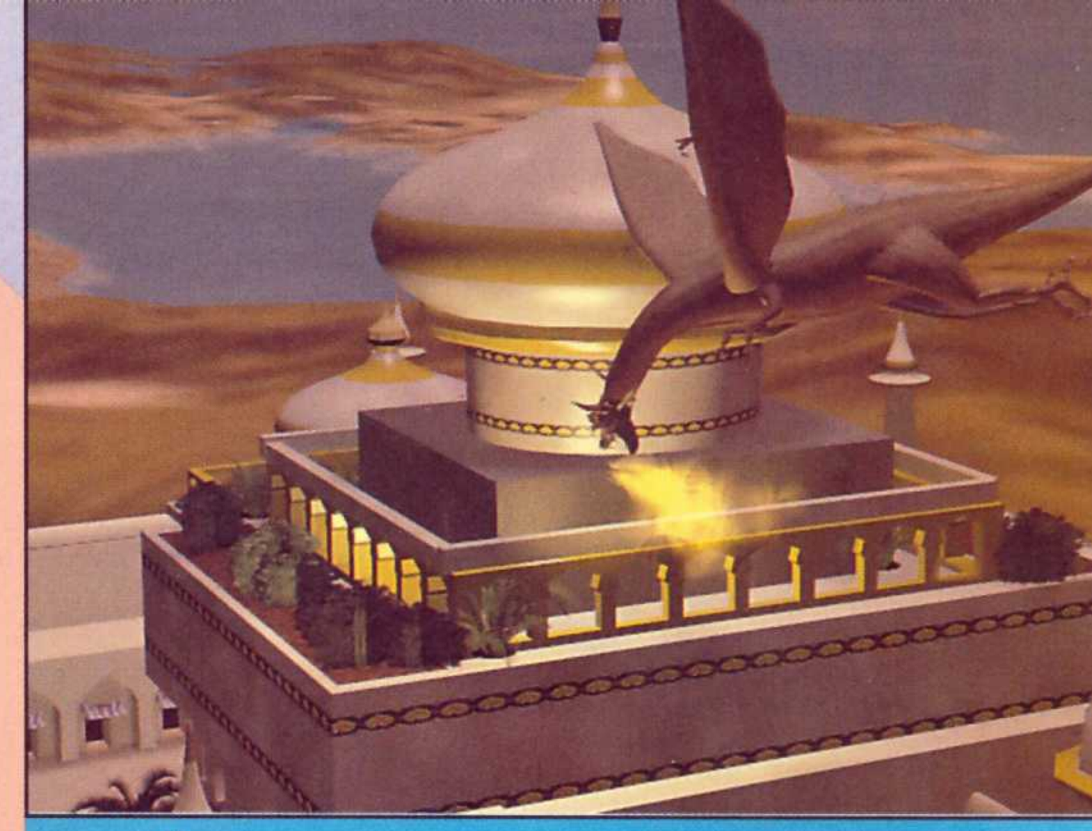


Martialischer Robo-Fight: Rise of the Robots **· 94 ·**





ASM unterwegs ab Seite 36



Der Überflieger des Jahres: Magic Carpet · 58 ·

RUBRIKEN

COMPETITION



Gameshows unter der Lupe · 76 ·

LAST MINUTE ab Seite 94



Malcolm ist wieder da: Kyrandia III · 62 ·

Secret Service
Tips & Lösungen
ab Seite 48



7



Wing Armada Contest

Drei Voraussetzungen mußt Du mitbringen, um beim **Wing Armada Contest** mitzumachen:

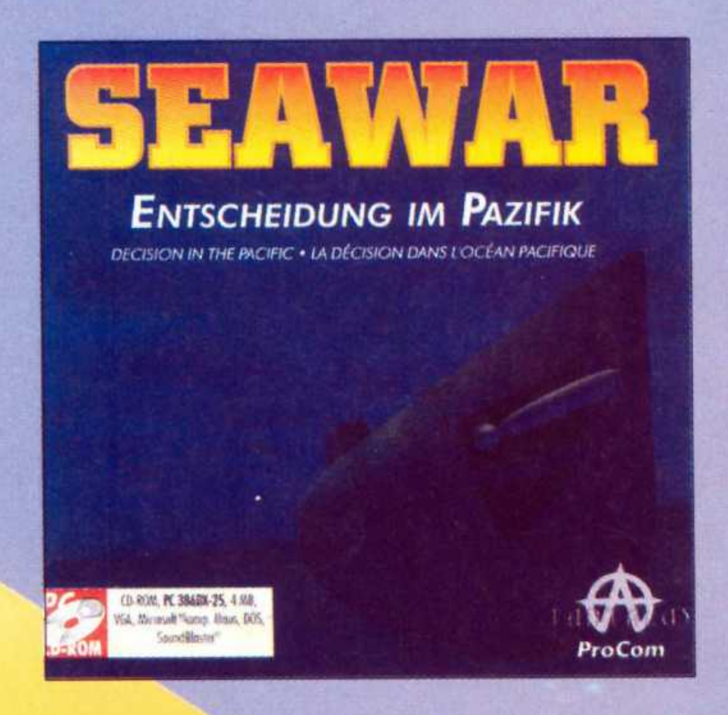
1. Du wohnst in der Nähe von München.
2. Du bist Wing-Armada-Fan.
3. Du hast zehn Mark Startgeld auf Tasche.

Im K.o.-System wird zum Jahresende an drei Wochenenden der Titel "Bester Pilot" ausgespielt. Die Termine: **3. und 4. Dezember** (schafft Ihr nicht mehr!), **10. und 11. Dezember und 17. und 18. Dezember.** Die Adresse: Hohenzollernstr. 90, 80796 München-Schwabing. Anmeldung und weitere Infos gibt's unter der Telefonnummer 089-3073333.

Gespielt wird übrigens auf 486er PCs mit Thrustmaster-Sticks. Wer trainieren will, kann sich montags bis samstags zwischen 10 und 18 Uhr und sonntags 14 bis 20 Uhr im Hause Hohenzollernstraße einfinden.

Schiffe versenken

Seawar heißt das Debüt der deutschen Softwareschmiede **Tantalus** aus St. Ingbert und ist ein Clone des Klassikers "Schiffe versenken". Erinnerst Du Dich: "Schuß auf G 7... – Treffer!" Das Teil hat zwar noch keinen Preis, dürfte aber im



Low-Cost-Bereich angesiedelt sein. Letztendlich ist auf der CD nämlich wirklich nur eine Version des Papierspieles inklusive einiger Animationen. Aber die Jungs haben noch mehr in Planung: Ein Adventure und ein Ballerspiel sollen im Frühjahr folgen. Also merken wir uns mal den Firmennamen: Tantalus, Kohlenstr. 33, 66386 St. Ingbert.

Alles im Griff

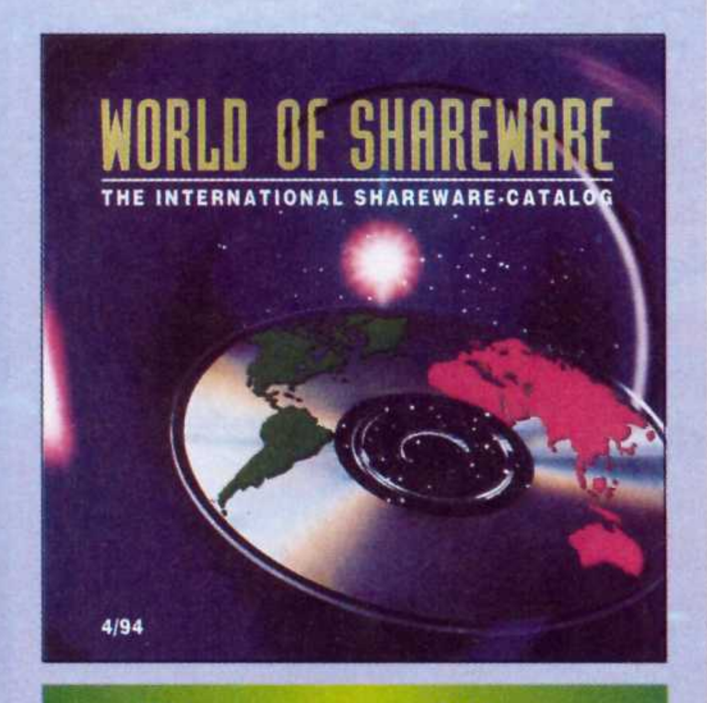
Joysticks am PC sind ja eigentlich eher die Ausnahme – außer bei den Flugi-Freaks. So eine echte Simulation bringt doch etwas mehr, wenn man dabei die Hand um einen Stick legen kann. Da gibt's jetzt genau das Richtige. Der **Thrustmaster F-16 FLCS** macht nicht nur optisch eine Menge her. Auf dem eigentlichen Stick stehen noch mal drei Ministicks (Vier-Wege-Knöpfe), ein Two-Way-Button sowie vier Feuerknöpfe zur Verfügung. Für die gängigsten Flug- und Fahrsimulatoren sind vorbereitete Stickbelegungen bei der ansonsten reichlich komplizierten Installationssoftware dabei. Aber natürlich läßt sich das Teil auch nach eigenen Vorstellungen programmieren. Das robuste Gehäuse mit der belastbaren Technik hat aber seinen Preis: 324 DM veranschlagt der Importeur **Leisure Soft (59199 Bönen)**. Unser Testexemplar machte auf jeden Fall eine fabelhafte Figur bei Strike Commander und F-15 III. Lediglich die Unterarme werden bei längerem Spiel arg strapaziert, die Zentrierfedern sind nämlich denen eines echten Jet-Sticks nachempfunden – eben knüppelhart.

Eishockey für Amiga



Wer sagt denn, daß keine Produkte mehr für den Amiga programmiert werden. **Icequake** von **Defcom** ist definitiv für den Amiga – ein Eishockey-Actiongame mit allen gängigen Spielmodi sowie Sprachausgabe in Audioqualität und mit 36 unterschiedlichen Computergegnern. Das Teil kann aber auch mit zwei Leuten gespielt werden. Bis zum Frühjahr wird es allerdings noch dauern, bis die fertige Version am Start ist.



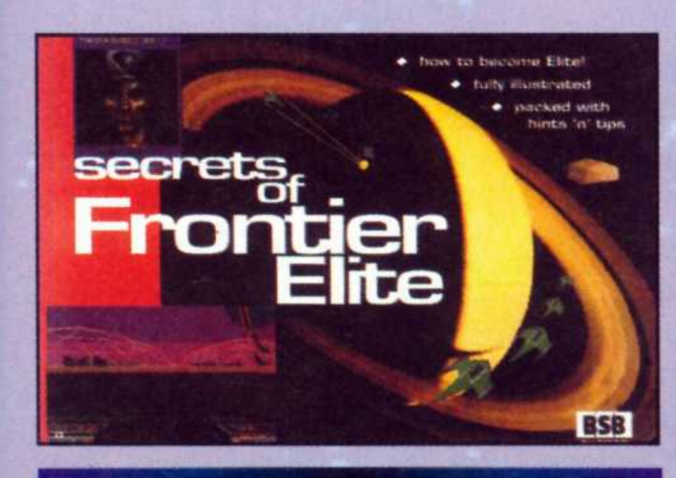


Shareware-Führer

Von der Firma **Press Any Key** aus Lüneburg kommt jetzt ein **Shareware-Katalog** auf den Markt. Auf der CD sollen insgesamt 500.000 Shareware-Dateien verzeichnet sein (ehrlich gesagt: Zum Nachzählen war keine Zeit). Natürlich steht eine umfangreiche Benutzeroberfläche zur Verfügung, mit der man sich vorzüglich die Zeit vertreiben kann. Wer Interesse hat, kann sich ja bei Press Any Key melden (Telefon: 04131/747878).

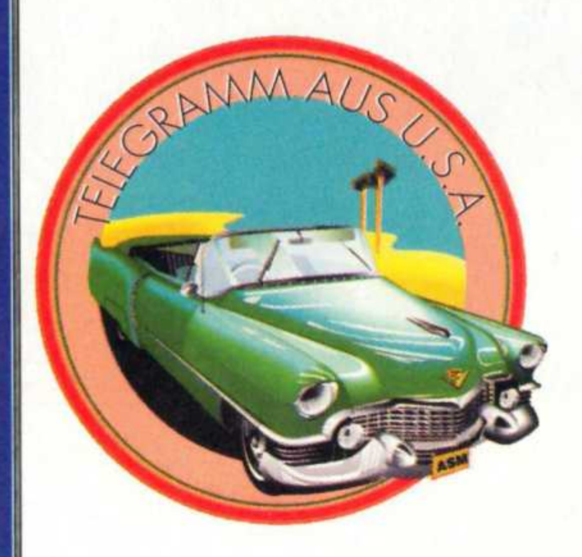
Die gute Tat

Die Versandfirma **Call & Play** aus Wesel verzichtet darauf, den Paketen an die Kunden die üblichen Weihnachtsgimmicks beizulegen. Statt dessen haben sie die Kaffeekasse geplündert und einen "angemessenen" Geldbetrag an die Deutsche Kinderkrebshilfe e.V. überwiesen. Wir können die Gimmicks doch sicher verschmerzen, oder? Und nebenbei: Was macht Ihr zu Weihnachten mit Eurer Kaffeekasse?



Tips zu Elite

Echte Strategiehammer sind rar am Markt. Einer davon ist mit Sicherheit "Frontier Elite". Doch die Dokumentation setzt viel Eigenregie voraus. Wer wirklich alles über das Game wissen will, sollte sich mal mit **Secrets of Frontier Elite** anfreunden. Hier gibt's außer einem kompletten Handbuch noch viele undokumentierte Tricks zu lernen. Das Paperback von **Bruce Smith Books** hat knapp 130 Seiten und soll im Fachhandel zwischen 20 und 30 Mark kosten. Nachteil der Sache: Es ist komplett in englisch.



Und hier sind sie wieder, die Flops, Tops und Kuriositäten aus der Spieleszene in den USA. Wie immer mit Disk- und CD-Jockey Markus Krichel, nur echt mit Baseballschläger.



+++ **Blackhawk schlägt zu.** Daß Umsetzungen von Konsolenspielen sich durchaus für den PC eignen können, beweist ***Interplay Productions*** mit seinem Plattformspiel *Blackhawk* (die US-Version trägt übrigens den Titel *Blackthorne*).

▲ *Blackhawk? Blackthorne? Wie hätten Sie's gern?*

Das Spielprinzip ist denkbar einfach – knallt alles über den Haufen, was sich Euch in den Weg stellt. Das Spiel erscheint noch in diesem Monat



▲ *Vom Spiel zum Film: Double Dragon*

komplett in Deutsch. Interplay plant außerdem eine neue Spieleserie, die auf klassischen Horrorfilmen basiert. Den Anfang in dieser 3D-Action-Serie à la *Wumm* macht *Frankenstein*. +++ **Shareware = saugut!** ***Epic MegaGames*** zeigt einmal mehr, daß Shareware-Games kommerziellen Spielen in nichts nachstehen. *Traffic Department 2192* ist ein futuristisches Actionspiel, in dem Ihr die Rolle des Lieutenant Velasquez übernehmt, eines Polizisten auf dem Planeten Seche. Als Fahrzeug steht ein Hoverskid zur Verfügung. Von diesem Spiel wird es gleich zwei Versionen geben: eine Ultrabrutalo-Variante für Erwachsene und eine Softie-Version für zartbesaitete Gemüter bzw. die Bundesprüfstelle. +++ **Konsolenmodem**. Nur wenige Tage nachdem die amerikanische Telefongesellschaft ***AT&T*** bekanntgab, daß man die Arbeit an einem Modemmodul für das Mega-Drive-System eingestellt habe, lizenzierten sowohl ***Sega*** als auch ***Nintendo*** das *XBand-Konsolenmodem* von Catapult. Selbst der Zugang zum allgewaltigen Internet wird Konsolenbesitzern durch dieses Produkt ermöglicht. Hauptsächlich wird Xband natürlich für das Spielen gegen einen Telefongegner entwickelt. Mehrere Spiele werden zur Zeit von beiden Firmen für das neue System entwickelt. Der US-Verkaufspreis liegt bei 69 Dollar. +++ **Superdisk.** ***Fuji Photo Film Co.*** gab bekannt, daß man eine neue Superdiskette entwickelt hat. Das Produkt, das ursprünglich als Datenträger für die Filmindustrie geplant war, ist rein äußerlich nicht von einer handelsüblichen Diskette zu unterscheiden, hat jedoch die 50fache Kapazität. Die Diskette ist mit einer dünnen Metallschicht und einem nichtmagnetischen Titaniumfilm belegt. Dieses neue Beschichtungsverfahren trägt den Namen **ATOMM** (Advanced Super Thin-Layer and High Output Metal Media). Der geplante Verkaufspreis soll ungefähr 15 Dollar pro Stück betragen. +++ **Double Trouble**. Nach langer Wartezeit lief im vergangenen Monat der auf dem Konsolenspiel *Double Dragon* basierende, gleichnamige Film in den amerikanischen Kinos an. Eine lahme Story, blödsinnige Dialoge und auch sonst eher langweilig! Spart Euch die Kohle oder wartet, bis das Ding auf Video erscheint. +++ **Gut gebrüllt.** Nach dem Überraschungserfolg *Wolf* will ***Sanctuary Woods*** seine "Tierserie" fortsetzen. Wolf war im Prinzip ein animalisches Rollenspiel, in dem man sich vom Welpen zum Leitwolf hocharbeiten mußte. Als nächstes nimmt man sich bei Sanctuary Woods den Löwen vor. Der gut gewählte Titel: *Lion*! +++ WindowsWarriors. Daß sich Windows als Betriebssystem für Spiele nur begrenzt eignet, ist wohl bestens bekannt. Das hielt jedoch ***Mindscape*** (früher ***The Software Toolworks***) nicht davon ab, den Titel *Metal Marines* für das Fensterlsystem zu entwerfen. Das Kriegsspiel wurde im japanischen Animé-Stil gehalten und verfügt über ein Sim-City-ähnliches Interface. Gut gelungen sind die knochentrockenen Beleidigungen, die man von den Computergegnern zu hören bekommt.



▲ *Viel Streß gibt's in Metal Marines*

+++ **Noch'n Drachen**. Ebenfalls von ***Mindscape*** kommt eines der grafisch schönsten Spiele der letzten Jahre. *Dragon Lore* erzählt die Geschichte des Bauernsohns Werner (!), der plötzlich herausfindet, daß seine Zukunft von der geheimnisvollen Gilde der Drachenritter gelenkt wird. Die simpel anmutende Story wird durch die fantastischen Grafiken zum Leben erweckt. Mit solchen Spielen wird bewiesen, daß das klassische Computerspiel dem interaktiven Film um Längen voraus ist. Das wollen wir sehen: erstklassige Spiele statt zweitklassiger Filme! +++ Das war's dann auch schon wieder. Keinen Cracker-Witz, keine gefallenen Football-Stars, dafür aber ein herzliches Merry Christmas von Eurem ***Markus***.

Neuer Meister:

SUPER SOCCER

Die Lothar Matthäus Fußball-Simulation: Näher dran als im Stadion!

- Unterschiedliche Platzverhältnisse von trocken bis neblig.
- Nachspielzeit sowie Verlängerung und Elfmeterschießen bei Pokalspielen.
- Mit dem Tacti-Grid können Sie in jedem Spiel Ihre absolute Wunschformation zusammenstellen. Bevorzugen Sie die Viererkette oder doch lieber den Libero vor der Abwehr?
- Alle Original-Spieler der 1. und 2. Bundesliga sowie den Regionalligen, mit Original-Haar-und Hautfarbe und individuellen Stärken und Schwächen. Außerdem alle Original Heim- und Auswärtstrikots.
- Bis zu vier menschliche Spieler können in der 1. und 2. Bundesliga gegeneinander antreten. DFB-Pokal, Super-Cup, Meisterschaft und eigene Pokale.
- In vielen Statistiken werden alle Begegnungen, Torschützen, Tabellen, der eigene Kader und vieles mehr angezeigt.
- Gelbe und rote Karten sowie verschiedene Verletzungen (und dementsprechende Ausfallzeiten des Spielers) bei Fouls.
- Verschiedene Kamerawinkel bei Zeitlupenwiederholungen.











Für PC, Amiga und CD ROM.

Demnächst auch für SUPER NINTENDO und Mega Drive







HIGH-LIGHT DES MONATS



Wirklich gute Detektiv-Adventures gibt es ja bekanntlich viele – ungefähr so viele wie amerikanische Präsidenten mit dem Nachnamen Clinton. Eins davon geht gerade über die Ladentische und ist der bisher konsequenteste Schritt hin zum interaktiven Film.



Die Malteser Möwe



▲ *Der Blick läßt sich frei nach oben und unten richten*

Leute, schnallt Euch an, sonst schnallt Ihr ab. Das lange angekündigte Adventure **Under a Killing Moon** von **Access** (die mit dem Mega-Golfgame *Links Pro*) ist endlich zu haben. Aus der ursprünglich geplanten CD sind ganze vier Stück geworden! Und was steckt da drin? Ein Hammeradventure in echter Filmqualität, möchte ich behaupten.

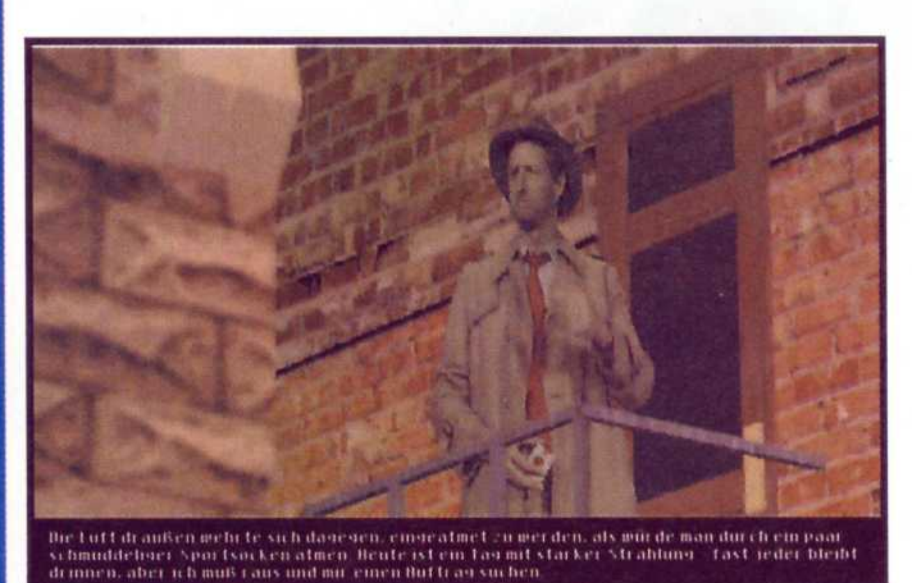
Wenige optische Parallelen zu *7th Guest* von Virgin sind schon die einzigen Gemeinsamkeit mit den Vorgängern im Genre "interaktiver Spielfilm". Held der neuen Story und Eure Spielfigur ist Tex Murphy, ein Loser, wie er im Buche steht. Dieser Detektiv hat genausoviele Aufträge wie Dollars in seiner Geldbörse – Ebbe auf der ganzen Linie also.

Was Tex nicht weiß, ist, daß höhere Mächte eine spezielle Aufgabe für ihn haben. Es kommt, wie es kommen muß: Unser Held schliddert in ein Abenteuer, das ihn quer durch seine Heimatstadt treibt. Zwar beginnt alles ganz harmlos mit einem Einbruch beim Pfandleiher um die Ecke, aber schnell spitzen sich die Ereignisse zu, und Tex wird zur Zielscheibe Nummer eins für allerlei Mutanten und mysteriöse Diener des Bösen, die Jagd auf eine Möwenstatue machen. Wie ein Spielball wird er hin- und hergeworfen, findet aber immer ein Schlupfloch, um sich gerade noch einmal aus der Affäre zu ziehen. Das funktioniert jedenfalls so lange, bis es zum großen Showdown auf einer Orbitalstation hoch über der Erde kommt. Moment mal: Mutanten, Raumschiffe? Auf den Bildern sieht der Held doch eher aus wie Humphrey Bogart als Sam Spade in "Der Malteser Falke" anno 1940 und ein bißchen. – Stimmt: Doch das Game projiziert das Ambiente in eine Zeit nach den Wirren des 3. Weltkriegs. Wann der ausbricht oder worum es dabei gehen wird, ist nicht zu erfahren, aber die Pflichtausstattung für Detektive – Schlapphut und Trenchcoat – scheint das Ganze offensichtlich unbeschadet zu überstehen.



UNDER A KILLING MOON

PC-CD-ROM (486/33, 4 MB RAM), **160 DM**, Hersteller: **Access**, USA, Muster von: **Selling Points**.



▲ *Und wieder beginnt ein grauer Tag für Tex Murphy*

Wie auch immer: Je weiter der Spieler in die Story hineingesogen wird, desto mysteriöser wird die Angelegenheit. Überdies muß sich Tex noch dauernd um zeitaufwendige Kleinigkeiten am Rande kümmern. So will zum Beispiel die Frau aus der Pizzeria erst mit Informationen rüberkommen, wenn Murphy ihr Beweise liefert, daß ihr Männe was mit anderen Frauen hat. Und so verwirrend, wie sich die Story darstellt, ist sie tatsächlich. Trotzdem verliert der Spieler nie den roten Faden, weil es immer wieder um die ominöse Möwenstatue geht.



Das Spielgeschehen wird über eine Bedienungsoberfläche gesteuert, wie sie besser wohl kaum sein könnte. Nur wenige Befehle stehen zur Verfügung, die aber komplett ausreichen, um komplexe Abläufe zu steuern. Bei Access beschränkt man sich eben auf das Wesentliche. Zum Beispiel werden Türen usw. mit dem gleichen Befehl geöffnet wie geschlossen. Praktisch – wieder einen Schalter gespart.



▲ *Wenn das keine Grafik mit Filmqualität ist!*

Dialoge werden nicht mit vorgegebenen Fragen geführt, sondern man wählt Stimmungen. – Häh? Stimmungen? – Ganz einfach, folgendermaßen müßt Ihr Euch das Ganze vorstellen: Tex trifft auf einen Typen, der eher in Richtung Weichei tendiert. Nun habt Ihr drei Möglichkeiten, um Euch mit ihm zu verständigen – die harte Tour, die Kumpel-Tour oder die softe Tour. Das funktioniert prächtig, glaubt's mir. Denn die Infos, die man von den jeweiligen Leuten bekommen will, sind dermaßen logisch, daß es überhaupt keinen Sinn macht, lange drumrum zu quatschen.

Trifft man auf einen echten Informanten (davon gibt es ein paar im Spiel), steht die Möglichkeit "sprechen über..." offen. Und rechts oben, wo sich normalerweise das Inventory befindet, taucht eine Liste der möglichen Gesprächsthemen auf.

Das Beschriebene allein wäre natürlich nicht Grund genug für eine Auswahl als Highlight des Monats. Also weiter im Text: Auch die Steuerung im Raum ist phantastisch gelöst! Access hat zwei Spielmodi eingebaut: den Bewegungs- und den Aktions-Modus. Per Maus steuert man im Aktionsmodus den Cursor (look, get, move, etc.), und im Bewegungsmodus die Blick- und Gehrichtung. Zwischen den beiden Modi wird mit der Leertaste hin- und hergeschaltet. Sollte es mal notwendig sein, den Blick zu heben oder zu senken, kann man dies mit Hilfe der Cursortasten machen. Klingt kompliziert? Ist es überhaupt nicht. Nach spätestens zehn Minuten hat man den Bogen ein- für allemal raus. Außerdem gibt es eine Online-Hilfe, wie ich sie noch nicht gesehen habe. Man kann sich nämlich per Knopfdruck jedesmal dann Tips holen, wenn man gar nicht weiter weiß. Ist zum Beispiel das Rätsel, wie man im Elektronik-Shop an die Kundenkarte kommt, nicht zu lösen, dann ist das ein Fall für die Hilfe. Ein Fenster klappt auf, und es erscheint eine Liste von Vorschlägen für die nächsten Spielschritte – unter anderem eben auch der Hinweis, wie die Kundenkarte zu bekommen ist.



▲ *Eine hübsche Orientalin besucht Murphy in seinem Office*

Ein weiterer Klick, und man landet in einem Untermenü zum gewählten Thema. Dort steht, was man alles schon richtig gemacht hat.

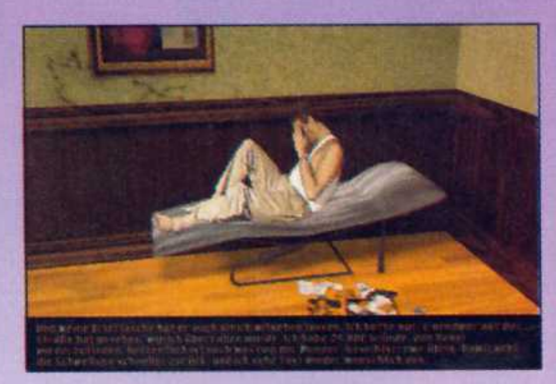
Am Ende ist ein Fragezeichen-Button. Klickt man den an, gibt es gegen Punktabzug einen weiteren Hinweis. Easy, Leute: völlig einfach!

Einen weiteren Pluspunkt kann Access bei der Wahl der Schauspieler verbuchen. Die Jungs haben nämlich nicht irgendwelche schlechten Gossenspieler genommen, sondern richtige Hollywoodgrößen wie zum Beispiel Brian Keith (der Richter aus "Hardcastle und McCormick", "Onkel Bill" für die Älteren!). Durch die Bank weg sind die Leistungen der Akteure gut, und es ist kein Nachteil, daß in der deutschen Version die Original-Sprache beibehalten wurde. Wer weiß, was bei einer Synchronisation herausgekommen wäre, und die deutschen Untertitel helfen vollkommen ausreichend über eventuelle Verständnisschwierigkeiten hinweg.

Murphy bekommt seinen ersten Auftrag ▶



Oh Mann, soviel Grafik und Sound-FX, dazu noch ein Soundtrack, das muß doch ruckeln ohne Ende! Und erst die Nachladezeiten.... – keine Panik: Mein Testrechner ist ein 486/33 mit 8 MB RAM, einer 1-MB-Grafikkarte und einem uralten SoundBlaster Pro Package inklusive Single-Speed-CD-ROM. Ruckeln ist nur wenig zu sehen, nervt überhaupt nicht, und die Ladezeiten halten sich in Grenzen, weil der Rechner gleich die Daten für einen ganzen Bereich in den Speicher schaufelt. So geht Murphy z.B. aus seinem Büro auf die Straße, einmal wird dabei nachgeladen, und nun kann sich der Detektiv auf der ganzen Straße inklusive der Seitengassen frei bewegen, ohne daß noch einmal auf das Laufwerk zugegriffen würde. Bei einem Pentium mit Double-Speed-Laufwerk geht dann aber wirklich die Post ab. Interaktives Heimkino, sage ich nur. Das Schönste an diesem Game ist für mich persönlich nicht unbedingt die tolle Technik, sondern mich begeistert vor allem der Humor. Die Gags kommen trocken und in Salven. Selbst gekonnte Slapstick-Einlagen sind dutzendweise drin. Klar, daß viele Gags aus Chandler- und Hammett-Romanen geklaut sind. Unter anderem werden bekannte Filme mit Bogart und Steve Martin geplündert, ohne daß etwas zwanghaft konstruiert wirkt. Tex agiert immer locker und – so viel wird hier verraten – bleibt auch am Ende der sympathische Loser. Zwar ist das Game mit ca. 160 Mark sehr teuer, aber angesichts des Gegenwerts ist das gerechtfertigt.



▲ *Immer wieder lockern Zwischensequenzen die Story auf*

Bücher und Filme

Wer sich mit dem trockenen Humor von "Under a Killing Moon" angefreundet hat, dem empfehle ich einen Blick in die Bücher von Raymond Chandler. Die besten sind meines Erachtens "Die Tote im See", "Lebwohl mein Liebling" und "Der große Schlaf". Auch "Der Malteser Falke" von Dashiell Hammett steht auf meiner Bestsellerliste.

Und in puncto Film gibt's außer den Adaptionen der ganannten Bücher noch zwei echte Kultstreifen zum Genre. "Dead men don't wear plaid" (Original mit Untertiteln) mit Steve Martin und Rachel Ward nimmt das Ganze von der komischen Seite aufs Korn, und auch Bruce Willis in "Last Boy Scout" ist durchaus sehenswert.

Ob als Buch oder als Film, alle Titel präsentieren Helden mit trockenem Humor, die zu Identifikationsfiguren werden und am Ende doch Loser bleiben– ganz wie Tex Murphy.



WIE SIE ALS BAULÖWE MIT VOLLEN TASCHEN IN FERNEN LÄNDERN AUS DEM SCHNEIDER SIND.

Nur für PC (Windows)

Wie im richtigen Leben: Entweder Sie haben den langen Atem für seriöse Immobilien- und Grundstücksgeschäfte – oder Sie machen die schnelle Mark mit Luxussanierungen und maßge„schneiderten" Bauaufträgen. DER BAULÖWE ist eine reale, aber humorvolle Simulation der Bauwirtschaft. Die vielfältigen Möglichkeiten der Gewinnerzielung ermöglichen ganz unterschiedliche Spielstrategien und garantieren langen Spielspaß – unter voller Ausnutzung der von Windows gebotenen Möglichkeiten.

DER BAULÖWE

Windows (256 Farben)

Windows (256 Farben)

SOFTWARE 2000 Simulation

Features

- Komplexe Wirtschaftssimulation für 1 - 4 Spieler
- viele Betätigungsfelder (Sanieren, Spekulieren, Bauen, Planen usw.)
- unterschiedliche Schwierigkeitsstufen
- zunehmende Aktionsmöglichkeiten mit fortschreitender Spieldauer
- unterschiedliche Spielstrategien möglich
- vielfältige, auch humorvolle Ereignisse
- Windows-Anwendung: leichte Bedienung und komplette Maus-Steuerung
- 16 bzw. 256 Farben werden unterstützt
- über 400 Grafiken, teilweise im Comic-Stil
- Musik und Geräusche auch innerhalb des Spiels

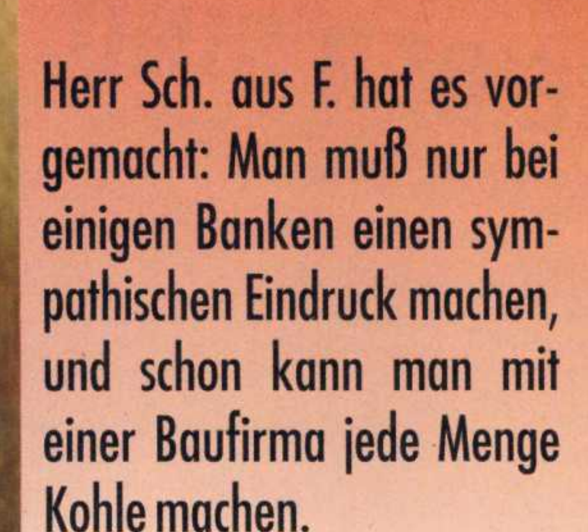


SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr)



Ziegel, Zaster und Zement



Herr Sch. aus F. hat es vorgemacht: Man muß nur bei einigen Banken einen sympathischen Eindruck machen, und schon kann man mit einer Baufirma jede Menge Kohle machen.

DER BAULÖWE

PC (386/25, Windows 3.1), **ca. 100 DM**, Hersteller: **Software 2000**, Muster von: **Hersteller**.

Wer schon immer mal wissen wollte, wie man Zement und Zaster auf einen Nenner bringt, der sollte sich mal **Der Baulöwe** von Software 2000 ansehen. Wer eine große Baufirma leitet, hält sich an verschiedene Gesetzmäßigkeiten – legale, unter Umständen aber auch..., nein, das vergeßt Ihr vielleicht lieber! Fangen wir lieber am Anfang an.

Wie hätten Sie's denn gern?

"Der Baulöwe" ist eine Managementsimulation. Ihr übernehmt die Leitung einer Baufirma, die sich zu einem echten Imperium entwickeln soll. Zu Anfang habt Ihr die Wahl, aus welcher Situation heraus Ihr spielen wollt:

1) Ihr spielt einfach drauflos und versucht, mit hohem Budget eine funktionierende Firmenstruktur herzustellen;

2) Ihr sollt das Bilanzsaldo von 200 Mio. DM erreichen;

3) Ihr kauft oder baut Immobilien im Wert von 150 Mio. DM;

4) Ihr arbeitet darauf hin, jeweils drei Firmensitze in 50 Prozent der Spielregionen zu installieren.

5) Ihr übernehmt eine marode Firma und versucht, sie aus den roten Zahlen zu ziehen.



Punkt 1 eignet sich hervorragend zum Üben. Da im Spiel jede Menge Faktoren zu berücksichtigen sind, kann man hier einen ersten Überblick über das bekommen, was überhaupt läuft. Und so etwa sieht das aus:

Zunächst solltet Ihr Euch nach Personalstand erkundigen. Eure Firma hat eine Vielzahl von Mitarbeitern, und zwar Architekten, Ingenieure und Arbeiter. Gründet Ihr Filialen, so benötigt Ihr zusätzlich Manager. Die Arbeiter und Angestellten unterscheiden sich in Ihrer Qualifikation. Die reicht von "zu nichts nütze" bis "sehr gut". In der ersten Gruppe gibt es außerdem noch eine weitere Kategorie: Schwarzarbeiter, wie sie dem Arbeitsamt und den Gewerkschaften so schwer im Magen liegen. Vorsicht: Stellt Ihr eine Gruppe dieser "billigen" Arbeitskräfte ein, so kann es bei einer Razzia gefährlich werden – die Strafen sind auch im Spiel nicht zu knapp.

Der Arbeitsmarkt unterliegt dazu einem dauernden Wechsel, mal stehen von der einen Sorte mehr Arbeitskräfte zur Verfügung, mal von einer anderen. So kann es passieren, daß Ihr zwar flinke Arbeiter braucht, plötzlich aber nur die schlimmsten Napfsülzen zu bekommen sind. Also solltet Ihr vor jedem Auftrag genau hinschauen, ob der von der Manpower her auch zu schaffen ist. Am besten schmeißt man gleich zu Anfang die "Krücken" heraus und versorgt sich mit einigen Profis. Bei den Architekten und Ingenieuren gilt das gleiche.



◀ *Na ja, unsere Firma steht ja gar nicht schlecht da*

▲ *Ein paar falsche Entscheidungen hier,...*



▲ *...ein bißchen Geldverschwendung da,...*

Review

Nun zum Ablauf: Die Aufträge liegen parat, man muß nur drankommen. Das geht so: Man sucht sich einen Auftrag aus (später sind es mehrere gleichzeitig), schaut nach, ob man ihn schaffen kann (sind genug Arbeiter da, kann man Material beschaffen), kalkuliert ihn durch (eine grafische Anzeige gibt alle Informationen) und gibt ein entsprechendes Angebot ab ("Wir bauen für DM soundsoviel...").

Nun geht's drum: Hat man zuviel veranlagt, geht der Auftrag flöten, kalkuliert man zu knapp, zahlt man drauf. Im Falle einer Zuweisung beschafft man sich das notwendige Material, und der Bau beginnt. Es gibt Häuser- und Bürobauten, Brücken, Freizeitparks, Straßen – kurzum alles, was in eine Stadtlandschaft hineinpaßt. Ist der Auftrag erledigt, kassiert man die Kohle, man sollte sich aber vorher um weitere Aufträge kümmern. Mit der Zeit bekommt man ein gutes Feeling für das Spiel und fühlt sich wirklich fast wie ein echter Baulöwe.



▲ *...und schon kriegt man Besuch!*

Den größten Spaß macht das Game im Kreis von insgesamt vier menschlichen Spielern, die gegeneinander antreten! Hier kann man nach Herzenslust unterbieten und ausbooten. Als Gesellschaftsspiel mit Computerhilfe macht sich "Der Baulöwe" gleich noch mal so gut.

Kommen wir zu den technischen Details: Es gibt zwar nicht viel Grafik, dafür aber sehr viele Cartoons. Die Figuren sehen unheimlich witzig aus. Das Hauptaugenmerk liegt aber auf dem Spiel, und das läuft unter Windows. Alle Aktionen innerhalb des Games werden in eigenen Fenstern gestartet. So kann man schnell mit der Maus zwischen den Arbeitsbereichen hin- und herklicken. Überhaupt sind alle möglichen Operationen mit der Maus zu bewältigen – es sei denn, man möchte bei den Gelddingen (Angebote, Gehälter) per Tastatur unmittelbar eingreifen.

"Der Baulöwe" besteht aus zwei Versionen, einer 16- und einer 256-Farben-Version. Ihr könnt entweder eine einzelne installieren oder, falls Ihr nicht sicher seid, beide, wobei dann beim Start automatisch die passende ausgesucht wird. SoundBlaster- und kompatible Karten werden ebenfalls unterstützt.

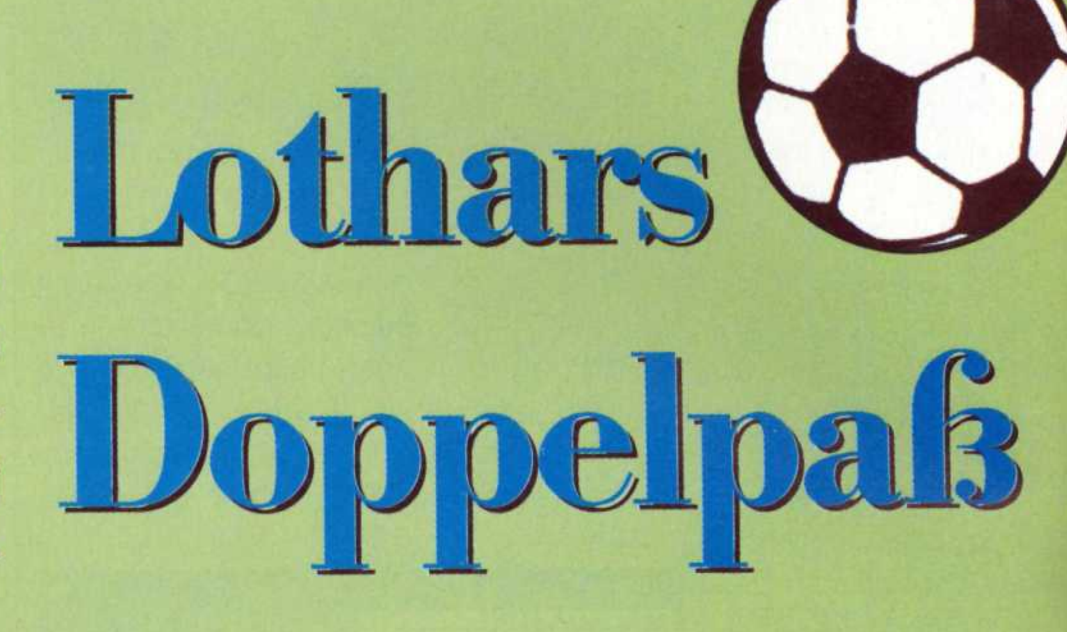
Parameter, die das Spiel beeinflussen, sind massig vorhanden. Neben diversen Problemen mit dem Wetter gibt's noch Ärger mit der Belegschaft, fehlendes Material, das eigene Image der Firma, Bauspekulationen, etc. – also jede Menge Stoff für einen harten Kampf am Bau.

Das Spiel belegt in der vollen Installationsstufe knapp 10 MB auf der Platte und setzt wenigstens einen 386er mit Windows 3.1. voraus. Sonst ist wenig zu beachten, eigentlich kann's nach der Installation sofort losgehen. Zwar ist "Der Baulöwe" alles in allem kein Anwärter auf das Spiel des Monats, aber mir gefällt's prächtig.

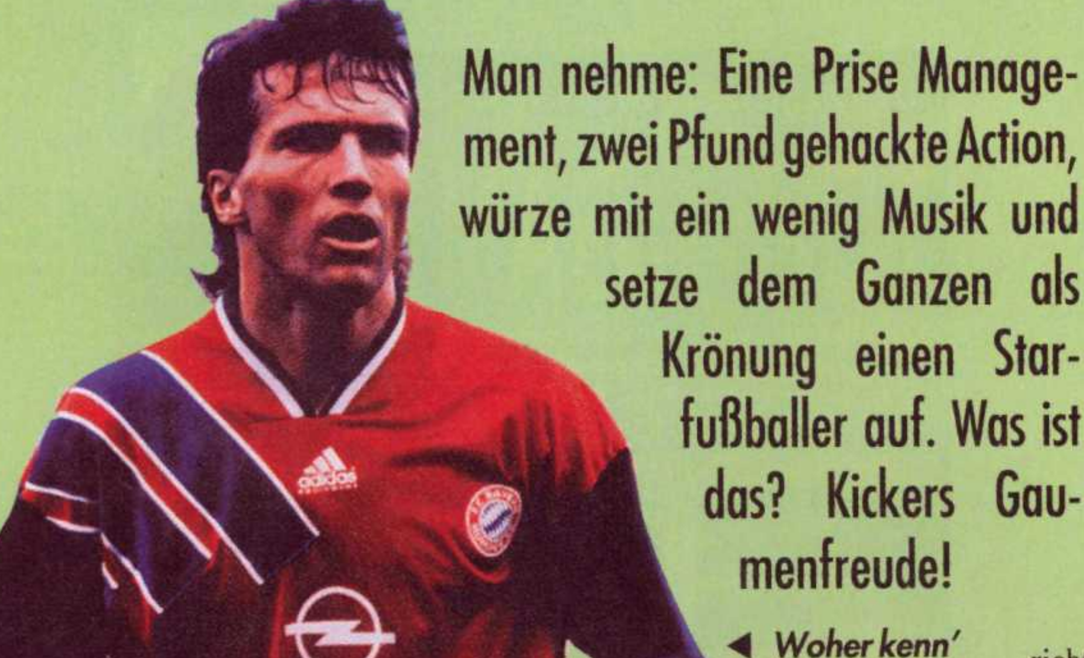
ASM Urteil: 10 — GUT

Grafik:	10
Sound:	8
Ablauf:	10
Dauerspaß:	10
Steuerung:	10

Eine von vielen "Sims" – aber gut!



Lothars Doppelpaß



Man nehme: Eine Prise Management, zwei Pfund gehackte Action, würze mit ein wenig Musik und setze dem Ganzen als Krönung einen Starfußballer auf. Was ist das? Kickers Gaumenfreude!

◀ *Woher kenn' ich diesen Mann?*

▲ *Wie wär's mal mit Training, Jungs?*

Ich bin wahrlich keine Sportskanone, aber der Name Lothar Matthäus erinnert mich an etwas. Fußball, Bayern München, 20 erwachsene Männer (oder Frauen), die hinter einem Ball herlaufen, und zwei weitere, die einen komischen Netzkasten bewachen. Dazu drei seltsame Vögel in Schwarz, die immer mitlaufen und so tun, als hätten sie was zu sagen.

SV Dicke Lippe

Lothar Matthäus Super Soccer ist der an sich gut gelungene Versuch, eine Saison seiner Lieblingsliga oder eine Pokalbegegnung mit möglichst vielen Einstellmöglichkeiten zu unterlegen. Ihr konzentriert Euch also nicht nur auf ein Spiel, sondern kümmert Euch rundum um "Eure" Mannschaft.

Da fast alle namhaften Mannschaften und Vereine in der Liste aufgeführt werden (erste, zweite und Loser-Liga), dürfte sich wohl niemand auf den Schlips getreten fühlen. Wollt Ihr so richtig Bundesliga-Feeling haben, dann könnt Ihr ja die 18 Mannschaften für eine Saison selbst benennen. Eine der 18 Mannschaften kennzeichnet Ihr als "Eure" (Spieler-)Mannschaft, die anderen 17 werden vom Computer übernommen.



▲ *Und wo ist der SV "Schiefe Hacke"?*



▲ *Der Tor des Monats*

Dann geht's auch schon los. Die Spiele werden wie in der echten Bundesliga zusammengestellt, Ergebnisse unter den 16 Computermannschaften werden vom Rechner ausgearbeitet. Ihr selbst spielt mit Eurer Mannschaft gegen die Nummer 17. Ihr könnt Eure Mannschaft nach Herzenslust umbauen, erweitern oder verstärken, außerdem bekommt Ihr Informationen über die Stärke der Spieler und ihre Kondition. Das eigentliche Spiel wird ebenfalls mit Eurer Hilfe bestritten. Entweder über die Tastatur oder den Joystick steuert Ihr Eure Mannschaft in Richtung Sieg oder Niederlage. Durch richtiges Timing mit dem Joystick lassen sich sogar richtig gute Balloperationen einleiten. Gewonnen hat die Mannschaft mit den meisten Bällen im gegnerischen Tor (wer sonst?!). Je nach Gewinn oder Verlust gibt es Punkte. Wer gerne um einen Pokal kämpfen will, kann dies ebenfalls tun.

Zum Spiel selbst gibt es nicht viel zu sagen. Die Ansicht des Spielfeldes geschieht von schräg oben, so daß man quasi ein Pseudo-3D-Feld zu sehen bekommt. Mir persönlich erscheint die Grafik ein wenig klobig, allerdings läßt sich jedes Fußballspiel gut bewältigen, wenn man erst mal den Bogen mit der Steuerung raus hat. Das jeweilige Spielfeld kann auch noch durch weitere Einstellungen beeinflußt werden (wettermäßig). Wer sich überraschen lassen will, überläßt die Wetterkontrolle dem Rechner.

Die Amiga-Version glänzt mal wieder durch Abwesenheit jeglicher HD-Kompatibilität; wer gerne Diskjockey spielen will, darf sich diesmal an nur zwei Disketten erfreuen. Warum ich aber jedesmal aus der gewohnten Workbench-Umgebung heraus soll, weiß der Geier!

Was der Name Lothar Matthäus im Spiel soll, ist ebenfalls fraglich. Aber was soll's, Krisalis ist kein schlechter (Ein-)Wurf gelungen. Wer Fußballspiele mag, wird auch mit diesem einigen Spaß haben.

LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER

PC, n. k. A., geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Krisalis**, England, Muster von: **Bomico**.

Urteil: 8 — ANNEHMBAR

Grafik:	8
Sound:	7
Ablauf:	8
Dauerspaß:	8
Steuerung:	5

Der Ball ist rund, aber 90 Minuten wird dieses Spiel nur Fans fesseln

Mächte, Magier, Monstersprüche

Wir kreuzen "Civ" mit "Col" und Ultima – was gibt das? Richtig: Eintopf!

Money und Mana: Das sind die zwei wesentlichen Ingredienzen des neuen Strategie-Kloppers **Master of Magic** von Microprose. Klar, daß ohne Geld im wirklichen Leben auch nichts läuft, und im Land "Phantasien" der Zauberer à la Microprose geht erst recht nichts ohne Silberlinge.

Wer angesichts des Spieletitels eine kräftige Schlacht zwischen den Sprücheklopfern mit den weißen Bärten erwartet, wird erst einmal böse enttäuscht. Denn vor den magischen Lohn haben die Programmierer den ordinären Schweiß gesetzt: Gerade mal ein kleines Kaff befindet sich anfangs auf der Karte, und von der Umgebung ist – im besten Civilization-Stil – reichlich wenig zu sehen. Also muß die Landschaft erkundet und die eigene Stadt entwickelt und vergrößert werden. Und dafür braucht es natürlich Geld.



▲ *In Flammen: Merlin verteidigt seine Burg gegen Angreifer*





▲ *Städteplanung pur: Die Ressourcen wollen verteilt sein*

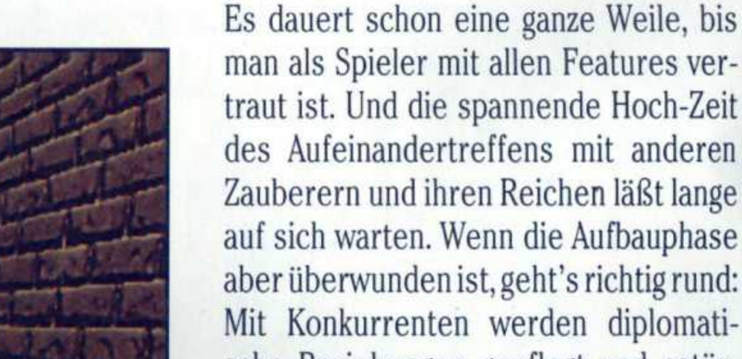
▲ *Aufgepaßt: Das magische Mana muß sinnvoll verteilt werden*

Doch am Geld allein hängt längst nicht alles. Der gewiefte Stratege hält das Zauberreich zusammen, indem er die Bewohner seiner Siedlungen Bauten errichten, Armeen aufstellen und Spähtrupps losschicken läßt. Außerdem empfiehlt sich die Anschaffung von Hilfstruppen, die im Fall eines Konflikts mit einem der vier anderen Zauberreiche kräftig das Schwert schwingen können. Vom simplen Fußvolk bis hin zu düster-dunklen Supertruppen, die selbst mit Magie umgehen können, reicht hier die Palette.

So weit, so gut – so alt. Sowohl "Civ" als auch Colonization und natürlich auch das Vorgängerwerk der Programmiertruppe, *Master of Orion*, besaßen ähnliche Features. Was "Master of Magic" allerdings kribbeliger macht, sind im besonderen die feinen Details im Kampf und die Komplexität des Spiels im allgemeinen.

Geht nämlich der Zauber im Gefecht erst mal los, gibt's eine isometrische Kampfdarstellung, die alle Truppeneinheiten einschließt. Wer des Kämpfens nicht mächtig oder müde ist, kann der Computersteuerung viele Aufgaben pro Spielrunde zuweisen. Komplexität erreicht das Spiel vor allem durch die gigantische Masse an Spielmaterial: 90 verschiedene Einheiten lassen bis zu 30 Helden aktiv werden – und das aus 14 verschiedenen Rassen. Den Vogel schießen natürlich die Magier höchstpersönlich ab: Es kann schon bei Spielbeginn einer von 14 vorgefertigten ausgewählt oder ein ganz neuer Spezi mit 18 verschiedenen Fertigkeiten gebastelt werden. Abhängig von der Art des Zauberers geht es schließlich noch an die Entwicklung von Zaubersprüchen, deren das Spiel sage und schreibe 210 zur Verfügung stellt.

Jetzt kommt das Mana ins Spiel: Um neue Zaubersprüche zu lernen, verlangt das Spiel eine "Entwicklungsvorgabe" und die Bereitstellung von "Mana-Ressourcen", quasi magischen Entwicklungspunkten. Mana aber gibt's nur dann reichlich, wenn die eigenen Untertanen dafür sorgen und wenn die Kasse stimmt. Dafür ist es neben der Alchimie auch für die allgemeine Forschung und die Fortbildung nützlich.



MASTER OF MAGIC

PC (386DX/40, 4 MB RAM, unterst. SoundBlaster), **ca. 130 DM**, Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Microprose Deutschland**.

Es dauert schon eine ganze Weile, bis man als Spieler mit allen Features vertraut ist. Und die spannende Hoch-Zeit des Aufeinandertreffens mit anderen Zauberern und ihren Reichen läßt lange auf sich warten. Wenn die Aufbauphase aber überwunden ist, geht's richtig rund: Mit Konkurrenten werden diplomatische Beziehungen gepflegt und natürlich wieder gebrochen. Das richtige Taktieren auf dem politischen Parkett hilft ungemein, dem Spielziel entgegenzueilen: Schließlich soll die Landkarte unser sein.

Wahrlich, wahrlich: Mit "Master of Magic" ist gegenüber "Master of Orion" noch eine deutliche Steigerung erreicht worden. Die vielen Finessen des Spiels werden Strategiefans begeistern, die angemessene Grafik samt spärlichen Sounds ist da fast schon egal. Selbst "Civ"- und "Col"-Fanatiker werden da ihre Sucht in andere Bahnen lenken können!



▲ *Reine Zauberei: Dieses Buch gibt nur durch beharrliche Forschung seine Geheimnisse preis*



Urteil: 10 GUT

Grafik:	8
Sound:	8
Ablauf:	11
Aufmachung:	11
Dauerspaß:	11

Master of Magic: komplex bis zum Abwinken. Spielspaß für Monate

KEEP THE SECRET



GET THE TASTE

DMB&B IMPARC

Über 7 LEICHEN mußt du geh'n

Kennt Ihr das Gefühl, im Schlaf ein Abenteuer zu erleben, das in der Realität niemals passieren würde? Nur – was passiert, wenn sich Traum und Realität vermischen?

Den ganzen Tag Regen. Mistwetter! Keinen Hund jagt man vor die Tür. Nur ich, Ryan, gerade 26 geworden, muß das warme Bett meiner Freundin verlassen und mich in ein Abenteuer stürzen. Ihr Lächeln spricht Bände; sie will, daß ich bleibe – aber dafür ist keine Zeit. Ich nehme meine Brieftasche, den

DREAMWEB

PC, 99,95 DM, geplant für: **PC-CD-ROM, Amiga**, Hersteller: **Empire**, England, Muster von: **Hersteller**.

Schlüssel aus der Mikrowelle und die Kassette mit den Informationen über Sartain Industries.

Runter in die Garage, den Schraubenzieher und den Schraubenschlüssel mitnehmen und raus in den Regen. Yach, ekelhaft: Das Wetter ist ja noch schlimmer, als es von oben den Anschein hatte. Ich gehe zu meiner eigenen Wohnung, tippe "5106" auf der Tastatur und schaue mich in den eigenen vier Wänden um. Irgendwo war doch ein Messer... – ach ja, da auf dem Bett! Und nun mal schauen, was mein Computer ausspuckt, wenn ich ihn mit der "wichtigen" Kassette füttere, die ich auf dem Fußboden entdecke. Zwei Zahlencodes, die ich mir besser notiere, passend zu den Türen von Eden und Louis.

Zu ersterer muß ich erst später, also besuche ich Louis, die mal wieder vor der Glotze hängt. So merkt sie nicht, wie ich ihr eine rote Karte mopse und anschließend Sparky's Bar einen Besuch abstatte, wo ich wichtige Informationen erhalte. In der "Pool Hall" bekomme ich endlich einen Püster, mit dem ich im weiteren Verlauf der Geschichte einen Wächter umlegen kann. Hui... – was für ein Blutspritzer! Wird doch wohl kein Dumdumgeschoß sein?



▲ Es fuhr ein Zug ins Nirgendwo



▲ Ich wäre jetzt lieber im Paradies...

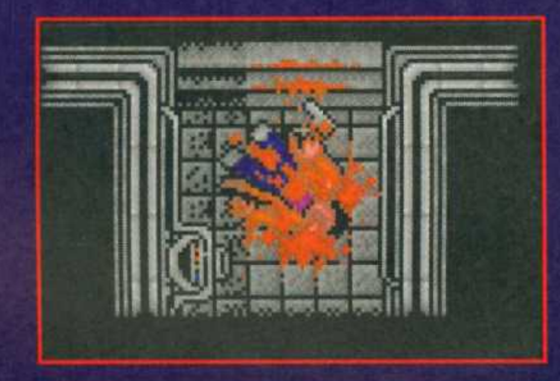


▲ Nix vergessen im Inventar

Ab jetzt droht mir jede Menge Gefahr, und daher sollte ich lieber noch mal in mein Tagebuch schauen, wo ich im Traum überall hingegangen bin. Überhaupt – wozu mache ich das hier? Um anderer Leute Träume zu retten, na toll! Und ich bin der Leidtragende!

Einige Leichen und Neustarts später treffe ich den Obermotz, den ich in einen U-Bahn-Schacht locke. Dort erwischt ihn der Zug frontal – flatsch! Dieses Häufchen war einmal ein Schurke. Ich sehe den "Meister", erfahre, daß ich es tatsächlich geschafft habe und wache auf – nur, um am Ende von einem Polizeiaufgebot erschossen zu werden.

So kurz wie die Story, so lang war auch Thomas' Spielversuch: Gerade mal 30 Minuten brauchte er, bis er das Teil komplett gelöst hatte. Meinereiner saß immerhin 85 Minuten dran, aber ich schäme mich nicht deswegen. Die Vorstellung, die Rolle eines psychopathischen Killers ("Madman") zu spielen, ist nicht ohne Reiz, das Gameplay bietet indes wenig Überraschendes, geschweige denn Sensationelles. Gegenstände untersuchen, aufnehmen, Klamotten anziehen, ausziehen, Gegner umnieten, Karten in Schlitze stecken... – alles schon einmal dagewesen. Schade eigentlich, denn das beiliegende Tagebuch läßt mehr, viel mehr erwarten.



▲ Meine Reise ist zu Ende

Die "Obendraufansicht" ist nicht so mein Fall, und auch das kleine "Zoom-in-Fenster" bietet lediglich stark pixelige Einzelheiten. Nur die Musik schafft etwas Spannung und hält mich bei Spiellaune. Würden die sieben Leichen nur die Hälfte kosten, hätte ich ja ein Auge zugedrückt, aber so...

Halt, etwas Positives gibt es: die Geschwindigkeit, in der das Game abläuft. Empire hat aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt. Und wir werden in der nächsten ASM sehen, daß sie in einem anderen Genre noch deutlich bessere Karten haben.





Kategorie	Wertung
Grafik:	8
Sound:	9
Ablauf:	6
Atmosphäre:	7
Preis/Leistung:	5

Träume sind eben doch Schäume

BTX: * VW #



Der neue Polo. Das schönste Menü für Ihre Festplatte.

Zuerst laden Sie unseren elektronischen Katalog auf Ihrem PC und machen mit dem neuen Polo eine kleine Probefahrt. Dann steigen Sie zur Abwechslung auf das PC-Spiel „Ping Pong Polo" um.



Und mit einem VW-Online-Decoder holen Sie sich über Btx noch schnell die neuesten Informationen. Katalog, Spiel und Decoder können Sie ab sofort bei uns bestellen. Technische Anforderungen und Bestellmodalitäten über die Polo-Infoline 01 90-21 15 21 (DM 1,15/Min. MPS) oder über Fax-On-Demand 0 81 06-36 65 55, Dokument-Nr.11111. Wann bestellen Sie Ihr Menü?



Der neue Polo. So vielseitig kann klein sein.

Drunter und drüber



▲ *Atmosphäre pur selbst im Auswahlbildschirm*

ACES OF THE DEEP

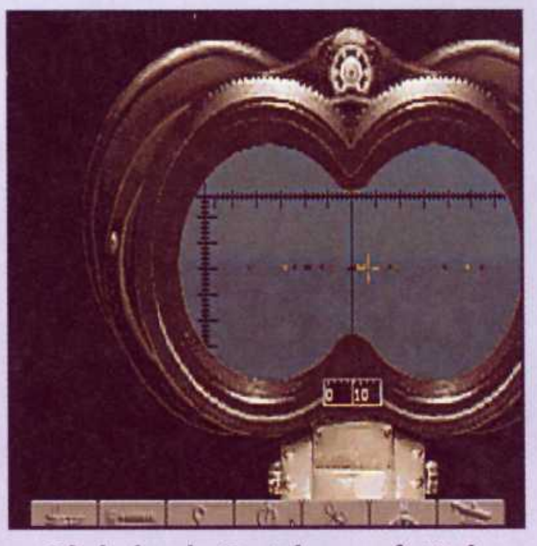
PC (386DX33, 4 MB RAM), **ca. 90 DM**, Hersteller: **Dynamix**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Der heiße Kampf im kalten Naß: Historisch exakt wie kein zweites Spiel setzt uns ACES OF THE DEEP in die Todesnaßzellen der U-Boote im II. Weltkrieg.

Eine Trendwende wird deutlich: War es bislang immer so, daß die Deutschen in absolut jedem Kriegsstrategiespiel die verdiente Rolle der schließlich unterlegenen Bösewichte übernahmen, so dreht Dynamix den Spieß jetzt um. Die neue U-Boot-Simulation der Amerikaner setzt sich nämlich ausschließlich mit der Rolle der deutschen U-Boot-Streitkräfte während des Zweiten Weltkriegs auseinander.

Ohne irgendwie Partei zu beziehen, beschreibt das Handbuch auf über 130 Seiten die Geschichte des deutschen U-Boot-Kampfs im Nordatlantik von 1939 bis 1945. Neben historischen Zahlen und Fakten werden sogar einzelne Kapitäne und Marineoffiziere ausführlich vorgestellt. Doch natürlich ist **Aces of the Deep** kein Historienschinken zum Nachlesen, sondern eine Action-Simulation zum Nachspielen.

So gibt es für Einsteiger die "Single Mission"-Option, in der zehn historische und zwei fiktive Einsätze abgetaucht werden. Man bekommt dabei das Gefühl und die Erfahrung für das Handling eines U-Boots, um schließlich eine ganze Kapitänskarriere zu beginnen. Eine gute Option: Die Karriere beginnt in einer von sechs verschiedenen Zeitabschnitten des Krieges. Wählt man z.B. als Beginn das Jahr 1939, schippert man zunächst relativ ungefährdet durch die Weltmeere. Aber Einsätze ab dem Jahr 1943 (dem "decline", wie das Programm meint) sind wegen der Übermacht der Alliierten schon brandgefährlich.


▲ *Blick durchs Periskop aufs Ziel*

Aces of the Deep ermöglicht allerdings, auch die heiße Phase des U-Boot-Kriegs etwas zu vereinfachen. Dafür gibt es das Realismus-Menü, in dem z.B. eine unbegrenzte Anzahl von Torpedos gewählt oder das eigene Boot bei Feindkontakt relativ unsichtbar für den Gegner gemacht werden kann. Aber mal ehrlich: Wie reizvoll bleibt das Spiel dann noch?

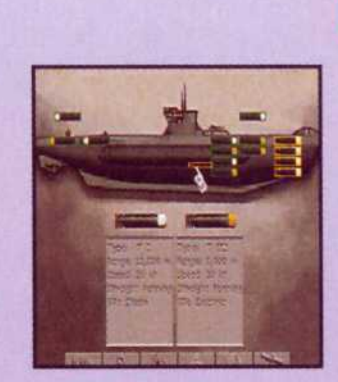
Aces of the Deep hat als historische Simulation ohnehin das Manko, in vielen Missionen ein wenig zu gemächlich dahinzuschippern. Schließlich bestand der Lieblingseinsatz der Deutschen darin, ungeschützte Konvois niederzumetzeln. Nur im Falle eines Geleitschutzes wird es spannender, beginnt vielleicht eine Verfolgungsfahrt über und unter Wasser. Ansonsten sind wirklich nur die späten Kriegsjahre herausfordernd – wenn Reaktionsschnelligkeit und Übersicht gefordert sind.

Mit den Einrichtungen eines U-Boots kommt man lobenswerterweise schnell zurecht. Periskop, Brücke und die Seekarten sind schnell erreichbar und leicht zu bedienen. Das grafische Einerlei in der engen Konservenbüchse wird durch das schön animierte Schaukeln der Wellen im Periskopblick oder auf der Brücke nett durchbrochen. Überhaupt, die Grafik: Hi-Res ist nicht angesagt, aber es gibt schnelle Kampfszenen mit Rauch, Donner und Gloria samt ein wenig Vektorgrafik und Gouraud-Shading.


▲ *Schick: Ein deutsches U-Boot auf Tauchfahrt*

Der Sound, na ja, er plätschert gewissermaßen passend vor sich hin und kommt erst im Kampfgetümmel so richtig in Fahrt. Besonders witzig: die deutschen Zurufe an Bord mit englischem Akzent!

Aces of the Deep sieht man das Bemühen an, als historisch exakte Simulation Maßstäbe setzen zu wollen. Die Atmosphäre ist dank Grafik und Story stimmig, aber sie wird Actionfans ohnehin egal sein. Wer ausschließlich Kurs auf heiße Unterwasserfights nehmen will, wird mit Aces of the Deep nur teilbefriedigt – und flüchtet womöglich schnell wieder zur Gummiente in der Badewanne.


▲ *Tödlich: Das Boot kann mit mehreren Torpedoarten ausgerüstet werden*



CALL AND PLAY

Versandtelefon:
02803 - 1359
02803 - 8530
02803 - 719
Fax :
02803 - 8161



Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Ladenlokale Softwarehouse :
46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904
Ladenpreise Varlieren!!!!!!
Versandtelefon Mo.-Fr. von 9.30 - 18.30 Uhr

PC 3,5 "

Titel		Preis
7thSword o.Magic	DA	x67,95
1942 Pacific Air War	DA	89,95
A-Train + Constr.Set	DV	44,95
Aces of the Deep	**DV**	**x79,95**
Aces over Europe	DV	69,95
Across the Rhine	DV	x89,95
Al Quadim	DV	79,95
Alone i.the Dark 2	DV	79,95
Amored Fist	EV	69,95
Amored Fist	**DV**	**x84,95**
Anstoss	DV	67,95
Anstoss World Cup	DV	49,95
Anstoss+World Cup	DV	79,95
Aladdin	DA	x67,95
Battle Bugs	**DV**	**59,95**
Battle Isle 2	DV	79,95
Break Thrue	DA	47,95
Bundesl.Manager Hattrick	**DV**	**74,95**
Burning Steel 2	DV	84,95
Cannon Fodder	DV	59,95
Cannon Fodder 2	DV	I.V.
Christoph Kolumbus	DV	79,95
Colonization	**DV**	**89,95**
Cool Spot	DA	54,95
Das schwarze Auge 1	DV	79,95
Das schwarze Auge 2	**DV**	**74,95**
DSA 2 Speech Pack	DV	36,95
Dawn Patrol	**DA**	**77,95**
Day of Tentacle	DV	84,95
Delta 5	EV	67,95
Delta 5	DV	xx79,95
Der Baulöwe	DV	x87,95
Der Clou	DV	79,95
Der Patritzier	DV	79,95
Der Planer	DV	79,95
Der Planer Data	DV	39,95
Desert Strike	EV	59,95
Devilland	DA	56,95
Die Siedler	DV	74,95
DOOM 2	**DA**	**87,95**
54 neue Level Doom2	EV	29,95
Dogfight	DA	34,95
Dreamweb	DV	79,95
Elder Scrolls	EV	67,95
Erben der Erde	DV	79,95
F117 A Nighthawk	DA	34,95
F14 Fleet Defender	DA	89,95
F14 Fleet Def.Data	DA	x47,95
F15 Strike Eagle 3	DA	34,95
Formula One Gr.Prix	DA	34,95
FIFA Soccer	DV	64,95
Flugsimulator 5.0	DV	119,95
Gabriel Night	DV	69,95
Gunship 2000	DA	34,95
Hand of Fate	DV	67,95
Hanse deluxe	DV	39,95
Indy Car Racing	DA	49,95
Indy Car Data	DA	29,95
Indy Car Paint Kid	EV	34,95
Iniana Jones 4	DV	47,95
Ishar 3	DV	64,95
Jungle Strike	EV	67,95
Lollypop	DV	74,95
Lode Runner	**DV**	**67,95**
Lukas Classic Adventure Compilation bestehend aus:	DV	99,95

o Indiana Jones 3
o Loom
o Maniac Mansion
o Monkey Island 1
o Zack Mc Kracken

Under a Killing Moon 99,95
2400 MB Spaß auf 4 CD's
Engl. Sprachausgabe mit dtsch.Untertiteln

PC 3,5 "

Titel		Preis
Lords of Realm	DV	69,95
Mad News	DV	74,95
Master of Magic	DV	x89,95
Master of Orion	DA	89,95
Mortal Combat	DA	49,95
Monkey Island 2	DV	47,95
NASCAR Racing	DA	I.V.
Pinbal Dreams	DA	59,95
Pinbal Dreams Data	DA	35,95
Pinbal Fantasies	DA	59,95
Pirates Gold	DA	34,95
Pizza Connection	DV	79,95
Police Quest 4	DV	69,95
Populus 2	DV	34,95
Quarantine	**DV**	**79,95**
Ravenlooft	DV	79,95
Rings Medusa Gold	DV	74,95
Robinsons Requiem	DV	59,95
Rüsselsheim	DV	64,95
Sam & Max	DV	84,95
Sim City 2000	DV	79,95
Sim City 2000Data	DV	34,95
Sim Earth	DV	34,95
Sim Farm	DV	79,95
Simon the Sorcerer	DV	79,95
Simon the Sorcerer 2	DV	x79,95
Space Simulator	EV	84,95
SSN 21 Seawolf	DV	69,95
Star Trek 2	DV	79,95
Star Crusader	**DV**	**79,95**
Subwar 2050	DV	89,95
Subwar 2050 Data	DV	47,95
Superhero League - of Hoboken	EV	67,95
Syndicate	DV	79,95
Syndicate Data	DV	36,95
System Shock	**DV**	**74,95**
Theme Park	DV	74,95
Tie Fighter	DV	89,95
The Horde	DA	67,95
Transport Tycoon	**DV**	**89,95**
Tubular Worlds	DA	67,95
U.F.O. Enemy Unkn.	DV	89,95
Ultima 7	DV	34,95
Ultima 8	DV	74,95
Universe	**DV**	**67,95**
Weebee Worlds	DA	47,95
Werewolf KA50	DA	x67,95
Wing Armada	DA	64,95
Wings of Glory	DV	x87,95
World of Lemminge 3	DA	x59,95
WWF 1	DA	19,95
WWF 2	DA	29,95
X - Wing	DA	84,95
B - Wing	DA	39,95
X - Wing Upgrade	DV	49,95

89,95 DV Master of Magic
komplett deutsch auf 3,5"

PC-CDRom

Titel		Preis
7th Sword o. Magic	DA	x67,95
11th Hour	DA	x114,95
Aces of the Deep	DV	x79,95
Alone i. the Dark 1	DV	89,95
Alone i. the Dark 2	DV	x84,95
Al Quadim	DV	67,95
CD Amored Fist	**DV**	**84,95**
Anstoss+World Cup	DV	79,95
CD Battle Bugs	**DV**	**77,95**
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle Isle 2 Data	DV	47,95
CD Bioforge	**DV**	**x89,95**
Burning Steel 2	DV	79,95
Castles 2/Awakening	DA	x79,95
CD Comanche (incl. Data 1 und 2 plus 10 CD-Bonusmissionen)	**DV**	**69,95**
Christoph Kolumbus	DV	89,95
Creature Shock	DA	I.V.
Crime Patrol	EV	89,95
CD Cyclmania	**DA**	**74,95**
Dark Forces	DA	I.V.
Das schwarze Auge 1	DV	64,95
CD Das schwarze Auge 2	**DV**	**x79,95**
CD Dawn Patrol	**DV**	**79,95**
Day of Tentacle	DV	89,95
Der Clou	DV	79,95
Der Patrizier	DV	87,95
Der Planer + Data	DV	84,95
Desert Strike	EV	59,95
Die Höhlenwelt-Saga	DV	x87,95
Dragon Lore	DV	x79,95
Dreamweb	DV	74,95
CD DOOM 2	**DA**	**79,95**

und neu auf dem Markt 2 CD's mit neuen Leveln für DOOM 1+2 800 MB Daten u.a. vier excl. Episoden f: DOO EV 47,95

Wichtige Mitteilung !!

Zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft haben wir uns entschlossen, den Paketen NICHT den " Weihnachtskugelschreiber " oder andere, übliche Präsente beizulegen.
Statt dessen werden wir einen angemessenen Geldbetrag der DEUTSCHEN KINDERKREBSHILFE E.V. zu Verfügung stellen.
Wir glauben, das wir hier auch in Ihrem Namen, sinnvoll handeln.
Diesbezüglich bedanken wir uns bei all unseren Kunden und Geschäftspartnern für das in uns gesetzte Vertrauen und wünschen Ihnen und Ihren Angehörigen ein besinnliches Weihnachtsfest und einen guten Rutsch ins neue Jahr
Ihr Call & Play Team

PC-CDRom

Titel		Preis
DXXM 1 Utilities mit- 900 Level und Leveleditor	EV	29,95
Dogfight	DA	34,95
Ecstatica	DA	87,95
Erben der Erde	DV	x79,95
Eye of Beholder 1-3	DV	87,95
F117 A Nighthawk	DA	34,95
F14Fleetdef. Gold	DA	89,95
F15 Strike Eagle 3	DA	34,95
Falcon Gold	DA	89,95
Form.One Grand Prix	DA	34,95
CD FIFA Soccer	**DV**	**67,95**
Grandest Fleet	DA	69,95
Gunship 2000	DA	34,95
Ishar 3	DV	79,95
CD Inferno	**DV**	**94,95**
Jungle Strike	EV	74,95
Journeyment Project	DV	44,95
Larry 6	DV	67,95
Lord of Midnight	DV	x79,95
Little Big Adventure	DV	x89,95
Lost Eden	DV	I.V.
CD Lode Runner	**DV**	**79,95**
Lukas Clas. Advent.- enthält: Indiana Jones 3 / Loom Maniac Mans.1 / ZackMc Krakken	DV	99,95
Lukas Flight Classics- enthält: o Battlehawk 1942 o Their Finest Hour + Data o S.W.O.T.L. + 4 Missionen	DA	79,95
CD Magic Carpet	**DV**	**x89,95**
Mega Race	DV	67,95
Might&Magic 3-5	DV	87,95
CD NHL Hockey	**DV**	**79,95**
Myst	DA	79,95
CD Noctropolis	**DA**	**x89,95**
CD Novastorm	**DV**	**79,95**
CD Oldtimer	**DV**	**84,95**
Outpost	DV	79,95
CD PGA 486 Golf	**DA**	**89,95**
Pinbal Deluxe	DA	67,95
Pirates Gold	DV	34,95
Police Quest 4	DV	79,95
CD Quaratine	**DV**	**79,95**
Quest for Glory 4	DV	x84,95
CD Rebel - Assault	**DV**	**79,95**

PC-CDRom

Titel		Preis
Reunion	DV	69,95
Rings Medusa Gold	DV	69,95
CD Rise of the Triad	**EV**	**59,95**
Rise o.t. Robots		I.V.
Saga of Aces Comp.	DA	x84,95
Sam & Max	DV	89,95
Shadow of Craim	EV	89,95
Sim City	DV	84,95
Simon the Sorcerer	DV	79,95
CD Star Crusader	**DV**	**89,95**
Star Crusader Data	DV	39,95
CD Strike Comander und Privateer (incl.aller Missionen und Spech)	**DA**	**84,95**
CD Star Trek 1	**DV**	**69,95**
Subwar 2050 + Data	DV	89,95
Syndicate + Data	DV	89,95
CD System Shock	**DV**	**x87,95**
T.F.X.	DV	84,95
The Horde	DV	79,95
CD Theme Park	**DV**	**74,95**
Tie Fighter	DV	I.V.
CD Transport Tycoon	**DV**	**89,95**
U.F.O.	DV	89,95
Ultima 8 + Speech	DV	89,95
Under Killing Moon	DV	99,95
CD U.S. Navy Fighter	**DA**	**x89,95**
Wild Blue Yonder	DA	67,95
Wing Armada	DA	79,95
CD Wing Comander Teil 1 und 2 (incl.aller Zusatzmissionen + Speech)	**DA**	**67,95**
CD Wing - Comander 3	**DA**	**x99,95**
oder als Limited Edition mit Video,T-Shirt ect.		124,95
Wolfpack	DV	67,95

Original Creativ Labs - Soundkarten

Artikel	Preis
Soundblaster Pro Stereo	159,-
Soundbl. 16 Value Edit.	199,-
Soundbl. 16 Multi CD	289,-
Soundbl. 16 Multi CD - mit ASP Chip/MPU 401	349,-
Mitsumi CD - ROM FX001D Doublespeed/Kodak CD fähig mit Controller	249,-
Gravis Joystick - Analog Pro	64,95
Gravis Game Pad	45,95
Joystick Standart	29,95
Y-Adapter für - 2 Joysticks	29,95

In letzter Minute !!!!!
Limitierte Auflage auf einer CD
CD Colonization und Civilization DV x109,95

Versandkosten: Ab 250 DM Portofrei/ Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90DM(Zustellgebühr schon incl.) zuzügl. 3,-DM
Abkürzungen : DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = englische Version
X = Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / I.V. = Spiel in Vorbereitung
Irrtümer vorbehalten

Versand ohne Aufpreis im Sicherheitskarton.
Preisliste Kostenlos.

TÖDLICHER IRRTUM

Sklaverei. Barbarei. Verzweiflung. Tod. Du bist der einzige, der die verlorenen Seelen aus ihrer Gefangenschaft befreien kann – und sei es mit dem Gnadenschuß.

Endzeitstimmung. In einer bizarren Gegend herrscht Salrac, das personifizierte Böse, über die wenigen Überlebenden. Mit Ketten gefesselt oder zu Zwangsarbeitern versklavt, haben sie kaum Aussicht auf Rettung. Es sei denn, jemand fände die Einzelteile des sagenumwobenen Lightstone und stellte sich Salrac im Kampf auf Leben und Tod.

BLACKHAWK

PC, ca. 100 DM, geplant für: **Super NES**, Hersteller: **Interplay**, England, Muster von: **Hersteller**.

Dank **Interplay** gibt es diesen Retter: einen namenlosen PC-Besitzer, der sich die Shotgun greift und durch vier Welten mit jeweils vier Levels wandern muß. Die Sklaven helfen bei der Suche und geben wertvolle Hinweise. So erfährt der Spieler von wiederverwendbaren Brückenschlüsseln, Laserbarrieren, die er ausschalten muß, Bomben, denen er ausweichen sollte, von geheimen Räumen hinter Wasserfällen, usw.

Mittels Tastatur wird die Spielfigur gesteuert: <S> für Gewehr nehmen oder am Rücken befestigen (um zu klettern oder in Geheimgängen zu verschwinden), Cursortasten zur Fortbewegung (Cursor links und Leertaste zum purzelbaumartigen Vorwärtsrollen, wenn die Waffe nicht in der Hand liegt), Leertaste oder <Return>, wenn man schießen will usw... Apropos schießen! Da zeigt sich **Blackhawk** von einer bei Interplay bisher eher ungewohnten Seite, denn zimperlich geht es in der vorliegenden englischen Version nicht gerade zur Sache. Die bulligen Gegner enden nach ein paar Treffern als Bluthäufchen. Auch den Sklaven kann man den Gnadenschuß geben. Der Lebenssaft beschmiert daraufhin spritzend die Wände. Nett! Mit diesen Features wird das ansonsten durchweg spannende Baller-Adventure kaum Chancen haben, den wachsamen Augen der deutschen Jugendämter zu entgehen. Aber vielleicht wird es ja auch eine Version für den deutschen Markt geben, die weniger brachial zur Sache geht.

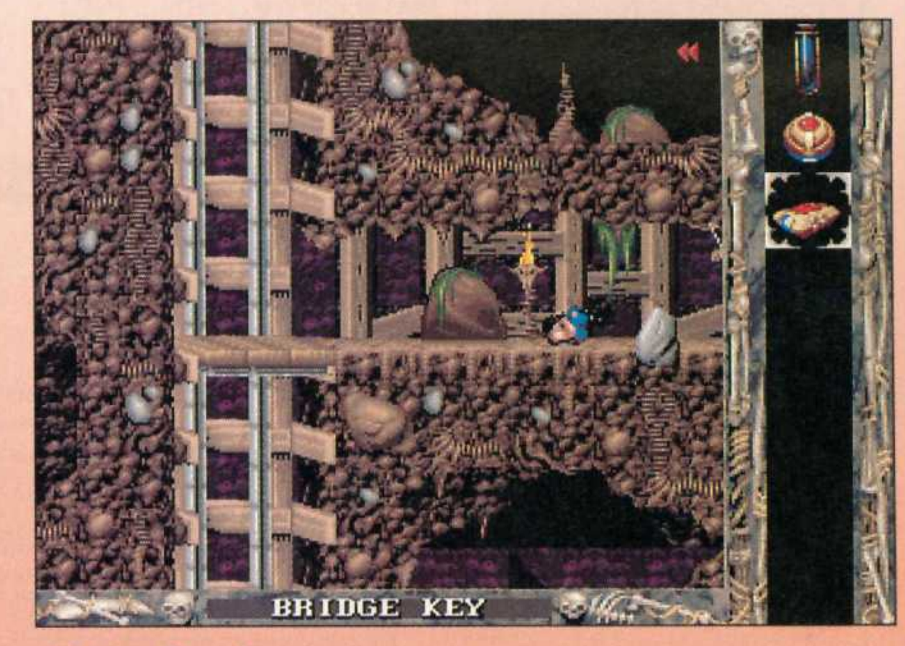


▲ *Bis zum Endgegner ist es ein langer Weg*

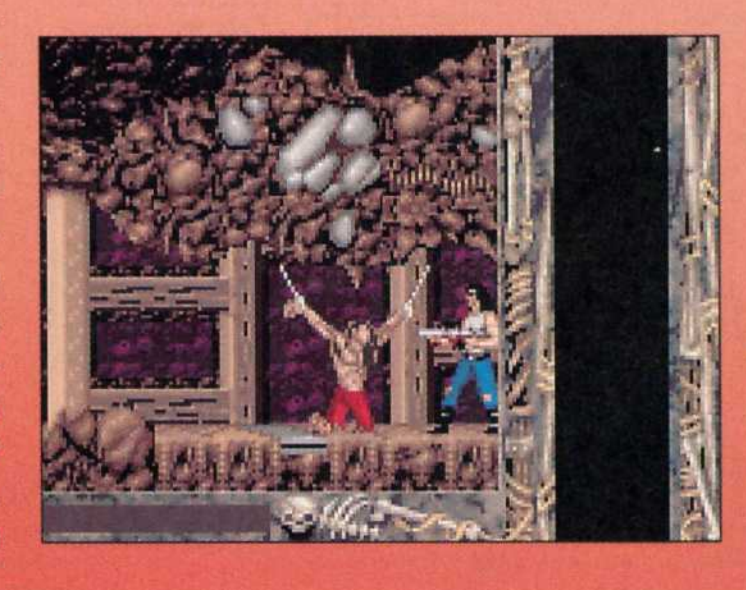
Die Chancen bestehen, denn das Spiel hat viel mehr als nur Ballereien zu bieten: Da sind Rätsel zu knacken, Bomben, Energie und andere Extras zu finden, und natürlich muß man stets aufpassen, wo man hinlatscht. Oft genug ist eine unscheinbare Schwelle auf dem Boden der Auslöser für schweren Kugelhagel.

Von der Grafik bin ich ein wenig enttäuscht, hier hätte man wesentlich mehr herausholen können. Die düsteren Farben passen sich zwar der Allgemeinstimmung des Spiels an, aber viel Abwechslung ist nicht drin. Dafür ist die Levelgestaltung gut gelungen. Spannend: die Musik, die sich der jeweiligen Welt anpaßt – es besteht absolut kein Grund, darauf zu verzichten, denn sonst verliert das Game tatsächlich viel von seinem Reiz. An dieser Stelle ein kleines Quiz: Bei welchem Spiel muß man mit Fahrstühlen fahren und hört beim "Game Over" ein dreckiges Lachen? Richtig: *Impossible Mission*. Sowohl das Geräusch der Fahrstühle als auch das Lachen der Gegner, wenn sie dem Helden eins vor den Latz geballert haben, klingen bei Blackhawk fast wie beim alten Hitspiel für den C64.

Unterm Strich bleibt eine anfangs sehr leicht, später recht schwierig zu bewältigende Mischung aus Jump'n'-Run, Ballerspiel und Adventure, die durchaus ihre Reize hat, mangels echter Originalität von einem Hitstern aber weit entfernt ist.



▲ *Keine Sportübung, sondern Deckung*



◀ *Die kann man leider nicht befreien – nur in Ruhe lassen oder erschießen*

Urteil: 9 GUT

Grafik:	9
Sound:	9
Ablauf:	9
Dauerspaß:	9
Idee:	2

Da blutet nicht nur das Herz

Das Dingeling

DADD ist ja ein Ding, dachte ich, als ich nach etwa vier Stunden Dauerhüpfens ein kleines Päuschen machte. Was anfangs noch ein Spiel wie viele andere war, entwickelte sich zu einem richtigen Süchtigmacher.

DER AUFSTAND DER DINGE

PC, Registrierung: **69 DM**, Hersteller: **Caps Softwaredesign**, 89075 Ulm, Muster von: **NBG EDV**, 93133 Burglengsfeld.

Da haben wir den Salat! Nein, eigentlich stimmt das nicht, es müßte vielmehr "da haben wir die Äpfel, Karotten, Glühbirnen, Eistüten usw." heißen. Genau jene sind dank der



▲ *Das kommt davon, wenn man Kuckidont futtert*



▲ *Auf der Plattform: Klarlux-Gläser von Gleiss*



▲ *Bröckchen for Bröckchen for Bröckchen*

Experimente eines verrückten Professors zum Leben erwacht und bilden einen eigenen Staat namens "Dingstown". Nun ist die höchste D(r)inglichkeitsstufe erreicht: Jack Flash macht sich mit einem Succ-O-Matic auf die Socken, um den Dingen auf den Grund zu gehen. Vier verschiedene Stationen mit diversen Unterlevels sind zu durchforsten – und jede hat ihre kleinen Besonderheiten.

Eigentlich ein Unding, daß Jack ganz allein auf sich gestellt ist. Na ja, wenigstens besitzt er nur vier Leben weniger als eine Katze, kann im Lauf des Spiels noch einige hinzugewinnen, und Ihr helft ihm bei seinen Abenteuern. Entweder sammelt der gute Mann alle Items ein (die bringen so nebenbei auch ein paar Pünktchen aufs Konto bzw. verbrauchte Energie sofort zurück) oder er sorgt dafür, daß alle, aber auch wirklich alle Dinge ihre Energie verlieren. Pech nur, daß sein "Sauger" immer wieder neu geladen werden muß. Also nix wie hin zu den Konvertern, die eigens diesem Zweck dienen.

Zum Aufladen bekommt Jack Flash wahlweise in der Eiswelt, der Naturwelt, der Spacewelt oder der Fabrikwelt viele Gelegenheiten, was – wie ich nach einer Weile einsehen mußte – leichter gesagt ist, als getan. Mit anderen Worten: **Der Aufstand der Dinge** zeigt seine wahren Qualitäten erst, wenn man schon eine Weile gespielt hat.

Da gibt es z.B. eine sogenannte B-Ray-Brille, die einem versteckte Plattformen offenbart (sofern man das Ding findet und auf dem Riechkolben plaziert). Oder das Kamera-Pad: auch ein feines Ding, mit dem Ihr Euch die jeweilige Umgebung ansehen könnt.

Florian meint:

Bösartige Blumen, komische Karotten, grimmige Gebisse und diabolische Dampfbügeleisen – DADD zieht alle Register des Absurden. Hätte man bei der technischen Ausführung genauso viele Ideen verwirklicht wie bei der Story, hätte ich glatt für einen Hitstern plädiert, denn so liebevoll konzipierte Jump'n'Runs für den PC findet man selten.



»GUT«



▲ *Vorsicht Kamera (auch für Nichtjapaner)*

Manchmal finden sich für diesen Zweck sogar Fenster, die man nicht einmal putzen muß, harhar. Mittels Teleporter könnt Ihr Euch auch mal wegbeamen lassen, was aber nicht unbedingt heißt, daß Ihr dadurch einen Vorteil habt. Mehr sei an dieser Stelle nicht verraten. Was DADD vor allem auszeichnet, sind der Humor und die Levelgestaltung, bei der man vor Überraschungen niemals sicher ist. Beispiel: Ihr marschiert über eine "Brücke", und deren einzelne Bauteile lösen sich nach dem Betreten in nichts auf. Zu dumm, wenn der Held auf einer Felskante landet, plötzlich in der Luft hängt und dann nach unten segelt. Hier gilt: Je höher, desto platsch, also schaut zwischen-durch mal runter, ob Jack wenigstens eine weiche Landung erwarten darf. Paulchen Panther in gleicher Situation würde dumm aus der Wäsche gucken, Jacks Mimik ändert sich leider, leider nicht. Und: Ihr müßt sehr viel Geduld mitbringen, denn der Spielspaß entwickelt sich erst allmählich. Aber wie heißt es doch so schön: Gut Ding will Weile haben. In diesem Fall garantiert keine Langeweile.



▲ *Gestatten: Dingens Kirchen*





Nestlé
Nesquik
Wer hilft Quiky,
die geheime Rezeptur
wiederzufinden?
NEU
TRICKY QUIKY GAMES
„DIE SUCHE NACH DEN VERSCHOLLENEN SEITEN"
Das Nesquik-Computerspiel für den AMIGA
Rezept Buch
Stellt Euch vor: Das Buch mit der geheimen NESQUIK-Rezeptur ist verschwunden – die Seiten sind in alle Winde verweht. Aber mit Eurer Hilfe kann die Welt vor einer NESQUIK-Krise bewahrt werden.
5 Levels müßt Ihr schaffen: den finsteren Wald, unter Wasser, ins ewige Eis, durch die Wüste und hoch ins Weltall. Keine Angst – Zauberballons und andere Helfer machen Euch stark gegen die Feinde wie Spinnen, Krebse oder Roboter. Natürlich gibt es auch eine Extraportion NESQUIK – damit schafft Ihr doch glatt den Bonus-Level, wetten?
Also hasenschnell bestellen bei:
Kennwort: Tricky Quiky Games
Postfach 61 61 61
60382 Frankfurt
10 DM in bar oder als Verrechnungsscheck beilegen. Absender nicht vergessen!
Dieses Spiel kann ich wirklich empfehlen!
Nestlé



Kleiner Held mit großer Klappe

Nicht nach dem Sinn fragen, sondern lachen (und kaufen), das könnte das Motto dieses Werbegames sein.



▲ *Wetten, daß diese Tomate Böses im Schilde führt?*

Darf ich Euch **Tom Long** vorstellen? Tom ist ein rotzfrecher Junge (sorry, boy, aber das ist die Wahrheit...), der wie alle rotzfrechen Jungs eine Freundin hat. Oder vielmehr nicht mehr hat. Das liegt aber nicht etwa daran, daß sie ihn verlassen hätte, vielmehr ist sie von Don Tomato geschnappt und in ein Computerprogramm entführt worden.

Das Ganze sieht aus wie diverse LucasArts-Adventures. Es gibt z.B. wirklich tolle Grafik, die direkt dem "Toonland" von Disney entsprungen sein könnte, und sogar die Steuerung über eine Befehlsleiste,



▲ *Die Zeitlok bringt Tom zu Robin Hood und in andere Abenteuer hinein*

bei der man Symbole anklickt und dann mit einem Pfeil über den Screen düst, um beim gewünschten Gegenstand erneut "Klick" zu machen. Ganz schön professionell für ein Werbegame. Hut ab!

Mit Werbesprüchen wird man während des Spielens fast völlig verschont. Dafür wird enttäuscht, wer in Anlehnung an das Sprichwort "Nomen est omen" einen langanhaltenden Spielspaß erhofft. Spaß hat man zwar tatsächlich – aber doch nur für kurze Zeit, weil das Spiel zum überwiegenden Teil aus Dialogen besteht: Die enthalten zwar eine ganze Menge Gags, aber fangen bald an, sich zu wiederholen.

TOM LONG

PC (VGA, Maus, 10 MB auf Festplatte), **10 DM**, Hersteller: **McCain/Promotion Software,** 72072 Tübingen, Muster von: **Hersteller**.

Die Rätsel sind logisch und leicht, also genau das Richtige für alle, die bei komplizierteren Adventures schnell gefrustet sind. Für echte Fans des Genres bietet das Game dagegen kaum mehr als eine Zwischenmahlzeit. Bleiben die zehn Mark als Argument: Billiger kann's bessere Unterhaltung kaum geben.



Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Telefon: (0 81 42) 5 96 40
Telefax: (0 81 42) 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Unser Ladenlokal in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

Wial
Versand Service GmbH

PC/IBM

Artikel	Preis
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT.	69,90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59,90
LEISURE SUIT LARRY 6 KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
LEMMINGS 3 DT. ANL. *	59,90
LINKS PRO nur ab 386er VGA	99,90
LINKS SCENERY BELTRY VGA	45,90
LINKS SCENERY BIG HORN	49,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5"	49,90
LION KING DT. ANL. 3,5" *	**69,90**
LODE RUNNER KOMPL. DT.	69,90
LOLLYPOP KOMPL. DEUTSCH 3,5"	79,90
LORDS OF THE REALM KOMPL. DT.	**69,90**
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5"	85,90
MASTERS OF MAGIC KOMPL. DEUTSCH *	95,90
MASTER OF ORION – MICROPROSE – ENGL. 3,5"	89,90
MERCHANT PRINCE 3,5"	89,90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VGA 3,5"	89,90
NASCAR RACING DT. ANLEITUNG 3,5" *	**75,90**
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
OUTPOST KOMPLETT DEUTSCH	69,90
OVERLORD 3,5"	75,90
PANZERGENERAL – SSI – 3,5" *	**85,90**
PETER PAN KOMPL. DT. 3,5"	64,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69,90
PINBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT. ANL.	44,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 3,5"	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85,90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS 1 DT. ANL.	45,90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5"	39,90
QUARANTINE KOMPL. DT. 3,5"	**69,90**
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5"	69,90
RAVENLOFT – SSI – KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. 3,5"	85,90
RISE OF THE ROBOTS DT. ANL. 3,5" *	**85,90**
ROBINSONS REQUIEM DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
RUESSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	69,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT.	89,90
SCOOTERS ZAUBERSCHLOSS KOMPL. DT. 3,5"	64,90
SIEDLER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
SIM CITY 2000 WEIHNACHTSEDITION KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE DT. ANL.	75,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SPACE SIMULATOR V10 – MICROSOFT –	89,90
SSN 21 SEAWOLF DT. HANDBUCH 3,5"	85,90
STAR CRUSADER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	79,90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	95,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES DT. ANL. VGA 3,5"	79,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM. *	59,90
STERNENSCHWEIF: DSA 2 KOMPL. DT.	89,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39,90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
SUBTRADE – RETURN TO IRATA – DT. VERS.	**65,90**
SUBWAR 2050 – MICROPROSE – KOMPL. DT.	85,90
SUBWAR 2050 MISSION DISK KOMPL. DT.	49,90
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN	89,90
SYSTEM SHOCK KOMPL. DT. 3,5"	85,90
THEME PARK – BULLFROG – KOMPL. DT. 3,5"	73,90
TIE FIGHTER KOMPL. DT. 3,5"	95,90
TIMEOUT SPORTS BASEBALL – WINDOWS – 3,5"	65,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DEUTSCH	**95,90**
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANLEITUNG	95,90
ULI STEIN – PLANER – (CARTOONS) 3,5"	**84,90**
UNIVERSE DT. ANL. 3,5"	**79,90**
UNNECESSARY ROUGHNESS DT. ANL. 3,5"	69,90
VISTA PRO 3.0 KOMPL. DT.	139,90
WALLSTREET MANAGER KOMPL. DT. VGA 3,5"	89,90
WAR GAME CONSTRUCTION SET 2 – TANKS – 3,5"	75,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB. 3,5"	79,90
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / BLACK GOLD / WINZER	69,90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5"	59,90
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5"	49,90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	59,90

PC/IBM Sonderposten

Artikel	Preis
3D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT./VIDEO 5,25"	15,90
ACES OF THE PACIFIC DT. HANDB. 3,5"	**34,90**
ARCADE POOL DT. ANL. 3,5"	**29,90**
B17 FLYING FORTRESS DT. HANDBUCH 3,5"	29,90
BATTLETECH 2 3,5"	**24,90**
BIRDS OF PREY DT. ANLEITUNG 5,25"	29,90
BLUES BROTHERS JUKEBOX 3,5"	24,90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5"	29,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG 3,5"	35,90
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
COMBAT CLASSICS 2 COMPILATION 3,5"	**39,90**
CONQUESTADOR KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
DOGFIGHT – MICROPROSE – DT. HANDB. 3,5"	39,90
DUNGEON MASTER DT. ANL. 3,5"	**19,90**
EPIC DT. ANLEITUNG 3,5"	34,90
ETERNAM 5,25"	24,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE K.D. 3,5"	**29,90**
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	39,90
F 1 – DOMARK – 3,5"	**34,90**
F 15 STRIKE EAGLE 3 DT. HANDBUCH 3,5"	35,90
FALCON 3.0 DT. HANDBUCH 3,5"	34,90
FIRST SAMURAI 3,5"	19,90
FLIGHT SIM TOOL KIT – DOMARK – 3,5"	**34,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB. 3,5"	35,90
FLASHBACK KOMPL. DEUTSCH 3,5"	39,90
FREDDY PHARKAS VGA 3,5"	39,90
GATEWAY II – HOMEWORLD – 3,5"	**29,90**
GENESIA 3,5"	**29,90**
GOAL – DINO DINIS – KICK OFF 3,5"	29,90
GUNSHIP 2000 DT. HANDBUCH 3,5"	35,90
HARPOON 1.21	34,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 3,5"	**34,90**
ISHAR 2 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	24,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. 3,5"	35,90
INCA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
INDIANA JONES 4 – FATE OF … – KOMPL. DT. 3,5"	39,90
ISHAR – LEGEND OF THE FORTRESS – DT. ANL. 3,5"	19,90
JIMMI CONNORS TENNIS GREAT COURTS 2 3,5"	19,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	34,90
JONATHAN KOMPL. DT.	24,90
KGB DT. HANDBUCH nur 5,25"	19,90
KICK OFF 3! KOMPL. DT. 3,5"	**34,90**
L'EMPEREUR KOMPL. DEUTSCH 5,25"	15,90
LASER SQUAD DT. ANL. VGA 5,25"	19,90
LEMMINGS 2 – THE TRIBES – DT. ANL. 3,5"	**24,90**
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DT. 5,25"	29,90
MAD TV KOMPL. DT. VGA 3,5"	39,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	29,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5"	29,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA 3,5"	49,90
MONKEY ISLANDS I 5,25"	12,90
NFL COACHES FOOTBALL 3,5"	29,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. 3,5"	15,90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH 3,5"	49,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	39,90
PGA TOUR GOLF PLUS 3,5"	**34,90**
PIRATES GOLD! DT. VERS. 3,5"	34,90
POLICE QUEST 3	34,90
POPULOUS inkl. PROMISED LANDS 3,5"	29,90
POPULOUS 2 3,5"	29,90
POWERMONGER DT. ANLEITUNG 3,5"	34,90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	19,90
PUSH OVER DT. ANLEITUNG 5,25"	15,90
RAGNAROK DT. ANLEITUNG	19,90
RALLY DT. ANL. 3,5"	35,90
REACH FOR THE SKIES 3,5"	**34,90**
RED HELL KOMPL. DT. 3,5"	**24,90**
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 3,5"	19,90
ROCKETEER – DISNEY SOFTWARE – VGA 5,25"	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"	35,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5"	29,90
SIM ANT KOMPLETT DEUTSCH 5,25"	15,90
SIM ANT – WINDOWS – PC DUAL	34,90
SIM EARTH KOMPLETT DEUTSCH 5,25"	19,90
SIM LIFE – MAXIS – DT. KURZANL.	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 3,5"	**34,90**
SPECIAL FORCES 3,5"	**34,90**
STREETFIGHTER 2 DT. ANLEITUNG 3,5"	29,90
STUNT ISLANDS KOMPLETT DEUTSCH 3,5"	29,90
SUMMER CHALLENGE 3,5"	**19,90**
SUPERSOCCER – STARBYTE – KOMPL. DT. 3,5"	19,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HB. 3,5"	**55,90**
TERMINATOR RAMPAGE DT. ANLEITUNG 3,5"	24,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN – 5,25"	12,90
ULTIMA 7 – BLACK GATE – KOMPL. DT. 3,5"	**39,90**
ULTIMA 8 & SPEECHPACK KOMPL. DT. 3,5"	59,90
WING COMMANDER 1 VGA 3,5"	29,90
WINTER CHALLENGE – THE GAMES – 3,5"	**24,90**
WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG 3,5"	15,90
WIZKID VGA 3,5"	19,90
YEAGER AIR COMBAT DT. ANL. 5,25"	24,90
YSERBIUS – SHADOW OF – 3,5"	19,90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DT. nur 3,5"	39,90

Soundkarten/Zubehör

Artikel	Preis
3-D MOUSE PAD VON BLUE BYTE	**17,90**
3 DO KARTE/CREATIVE LABS DT. HANDB. & SOFTWARE	749,00
3,5" HD „SONY" FORMATTED 10ER	12,90
ACTION REPLAY VERSION 3.0 DT. HANDBUCH	199,00
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
GAME WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	319,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK FLIGHTCONTROL THRUSTMASTER	165,90
JOYSTICK GRAVIS ANALOG PRO	65,90
JOYSTICK GRAVIS – SCHWARZ –	54,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMASTER	199,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
PANASONIC CD-ROM-LAUFW. DR 562 B / DOUBLESPEED	339,90
PHOENIX FLIGHT & WCS – ADV. GRAVIS –	249,90
MAUSMATTE	6,90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN / ALLE SOUNDK.	39,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDBUCH	499,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDBUCH	329,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT. HANDB.	199,90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT. HANDBUCH	109,90
SOUNDBLASTER PRO VALUE EDITION PANASONIC: DT. HANDBUCH	159,90
SOUNDWAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	499,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1	299,90
VIRTUAL PILOT – PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE –	149,90
WAVEBLASTER – CREATIV –	399,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

Amiga

Artikel	Preis
1990 – DIE 93ER EDITION – POLITSIMUL. KD 1 MB	34,90
3-D MOUSE PAD VON BLUE BYTE	**17,90**
ALADDIN DT. HANDB. *	**69,90**
APOCALYPSE DT. ANLEITUNG	49,90
ARMOUR GEDDON 2	49,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65,90
BATTLEFIELD CREATOR / BATTLEISLE KPL. DT.	59,90
BATTLEISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1MB	**49,90**
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65,90
BENEFACTOR	49,90
BLOODNET DT. ANL. *	**65,90**
BLUE-BYTE COMPIL. inkl. SIEDLER / CHAOS ENGINE & T2 ARCADE GAME	**85,90**
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	55,90
CAMPAIGN 2 1MB	69,90
CANNONFODDER 2 *	59,90
CHARTBREAKER KOMPL. DT. *	65,90
CLASSIC ADVENTURES – LUCAS ARTS – inkl. LOOM / INDIANA JONES 3 / MANIAC MANSION / MONKEY ISLANDS I / ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	89,90
COOL SPOT DT. ANLEITUNG	54,90
DANGEROUS STREETS DT. ANLEITUNG	49,90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79,90
DAWN PATROL DT. HANDB. 1MB *	75,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DT. 1 MB	89,90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75,90
DER CLOU – DIE PROFIDISKETTE – KOMPL. DT. *	45,90
DIE BOX VOL. 1 inkl. BURNTIME / DYNATECH – WHALES VOYAGE KOMPL. DT.	**54,90**
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1MB	**49,90**
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.	79,90
DREAMWEB KOMPL. DT. 1MB *	69,90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59,90
ELFMANIA DT. ANLEITUNG	54,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. 1MB *	75,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL.	**54,90**
GLOBAL DOMINATION	65,90
GOBLIIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
HATTRICK – BUNDESLIGA – KOMPL. DT.	79,90
HEIMDALL 2 KOMPL. DEUTSCH	65,90
HISTORY LINE 1914–1918 KOMPL. DT.	**49,90**
ISHAR III KOMPL. DT.	59,90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59,90
K 240 – UTOPIA II – DT. ANLEITUNG	55,90
KID CHAOS DT. ANL.	59,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB	79,90
LEMMINGS 3 DT. ANL. *	55,90
LOLLYPOP DT. ANLEITUNG *	65,90
LORDS OF THE REALM KOMPL. DT.	**65,90**
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG	49,90
MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1 MB	29,90
MR. NUTZ DT. ANLEITUNG	59,90
OVERLORD *	65,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB	59,90
PERIHELION DT. ANLEITUNG 1 MB	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	69,90
RISE OF THE ROBOTS DT. ANL. *	**79,90**
ROBINSON'S REQUIEM KOMPL. DT.	65,90
RUESSELSHEIM (DETROIT) KOMPL. DT.	59,90
RUFF N TUMBLE DT. ANL. 1MB	49,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT. ANL.	44,90
SIERRA SOCCER KOMPL. DEUTSCH 1 MB	39,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE DT. ANL.	79,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB	75,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1MB	54,90
STARLORD DT. HANDBUCH 1 MB	79,90
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH 1 MB	59,90
TOWER ASSAULT *	**39,90**
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – KOMPL. DT. 1 MB *	69,90
UNIVERSE DT. ANL.	65,90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	29,90
WORLD CUP COMPILATION inkl. GOAL / STRIKER / SENSIBLE SOCCER / CHAMP. MANAGER	59,90
WORLD CUP USA 94 DT. ANL.	54,90
WORLD OF BUSINESS inkl. WINZER / MAD TV / TRANSWORLD / BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90

Amiga Sonderposten

Artikel	Preis
3D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT.	29,90
4D SPORTS BOXING DT. ANLEITUNG	19,90
A-TRAIN 1 MB	39,90
ADRENALYN DT. ANL.	9,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG	34,90
APIDYA	29,90
ARCADE POOL DT. ANLEITUNG	24,90
ARCHER MCLEAN POOL BILLARD	34,90
ARMALYTE	15,90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	29,90
AV8B HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH	24,90
BATMAN RETURNS DT. ANL.	**24,90**
BLASTER DT. ANLEITUNG	19,90
BLITZKRIEG 1 MB	19,90
BLOB DT. ANLEITUNG	19,90
BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	29,90
BRUTAL/CRAZY SPORTS FOOTBALL 1 MB	29,90
BUDOKHAN 1MB	29,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG	35,90
CHAOS ENGINE 1 MB	24,90
CHUCK ROCK 2 – SON OF CHUCK ROCK –	29,90
COLONELS BEQUEST – SIERRA – DT. ANL.	34,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT. 1 MB	29,90
CREATURES 1 MB	19,90
CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL. 1 MB	29,90
CYCLES – ACCOLADE –	29,90
CYPERPUNK DT. ANLEITUNG	19,90
DISPOSABLE HERO	24,90
DOGFIGHT – MICROPROSE – DT. HANDB. 1 MB	39,90
DONK – SAMURAI DUCK – DT. ANLEITUNG	19,90
DREAM TEAM COMPILATION inkl. SIMPSONS / WWF WRESTLING / TERMINATOR 2 DT. ANL.	29,90
DUNE I KOMPL. DT. 1 MB	34,90
ELITE 2 KOMPL. DT.	34,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT.	29,90
EXCELENT GAMES INCL. POPULOUS 2/ARCHER MC LEANS POOL/SHUTTLE/JAMES POND 2	39,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29,90
F16 COMBAT PILOT 1MB	15,90
F117A NIGHTHAWK DT. HANDB. 1 MB	39,90
F29 RETALIATOR	29,90
FLASHBACK KOMPL. DEUTSCH 1 MB	39,90
FLIGHT OF THE INTRUDER 1MB	19,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANLEIT. 1 MB	35,90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB	15,90
GLOBDULE	15,90
GOAL DINO DINIS DT. ANLEITUNG	29,90
GOBLIINS I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	29,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	19,90
GRAND PRIX CIRCUIT – ACCOLADE –	24,90
GUNBOAT – ACCOLADE – 1 MB	29,90
GUNSHIP 2000 DT. ANLEITUNG 1 MB	35,90
HEART OF CHINA 1MB DT. ANL.	**34,90**
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	19,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. 1 MB	54,90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19,90
JAGUAR XJ 220	29,90
JIMMI WHITE SNOOKER	34,90
KINGS QUEST I DT. ANL. 1 MB	19,90
KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG	29,90
LARRY 3 1MB	34,90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39,90
LEISURE SUIT LARRY 1 DT. ANL. 1 MB	29,90
LEMMINGS 2 – THE TRIBES – DT. ANL.	**24,90**
LOOM – LUCASFILM –	29,90
LORD OF THE RINGS KOMPL. DT. 1MB	19,90
M1 TANK PLATOON DT. KURZANL. 1 MB	34,90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MANCHESTER UNITED PREM. LEAGUE	29,90
MANHUNTER NEW YORK	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO DT. ANL.	29,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	54,90
MONSTERBUSINESS	9,90
MONSTERPACK VOL. 2 inkl. BEAST 2 / KILLING GAME SHOW / AWESOME	29,90
NICK FALDOS GOLF KOMPL. DT. 1 MB	19,90
OPERATION STEALTH 1 MB	34,90
PAPERBOY II DT. ANLEITUNG	19,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH 1 MB	39,90
PGA TOUR GOLF PLUS	**34,90**
PINBALL FANTASIES DT. ANLEITUNG 1 MB	29,90
PIRATES! DT. ANL. 1 MB	29,90
POLICE QUEST 1 1 MB	34,90
POLICE QUEST 2 – SIERRA – DT. ANL.	34,90
POLICE QUEST 3 1MB	34,90
POPULOUS inkl. PROMISED LANDS	29,90
POPULOUS 2	29,90
POWERMONGER inkl. WW DATA DISK	29,90
PREMIERE MANAGER 2 1 MB	19,90
PRIME MOVER DT. ANLEITUNG	15,90
PUSH OVER	19,90
QUEST FOR GLORY 2 – SIERRA – DT. ANL.	39,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL.	**35,90**
R-TYPE 2	15,90
ROCKET RANGER & TV SPORTS FOOTBALL	19,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KPL. DT. 1MB	39,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	15,90
SILENT SERVICE 2 1MB	**24,90**
SIM ANT – MAXIS – 1 MB	24,90
SIM EARTH 1 MB	34,90
SKIDMARKS DT. ANL.	29,90
SOCCER KID	24,90
SPACE CRUSADE 1 MB	19,90
SPACE QUEST 1 – SIERRA –	29,90
SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG	34,90
SPACE QUEST 4 1MB	**34,90**
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB	19,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
SUBURBAN COMMANDO	19,90
SUPREMACY	29,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	15,90
THEIR FINEST HOUR: BATTLE OF BRITAIN	29,90
TORNADO – DIGITAL INTEGRATION – 1 MB	24,90
TOTAL CARNAGE	**15,90**
TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB	19,90
TROLLS DT. ANLEITUNG	19,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
URIDIUM II DT. ANL.	**29,90**
WAR IN THE GULF	**29,90**
WATERLOO DT. ANLEITUNG	19,90
WHALES VOYAGE	29,90
WING COMMANDER 1 MB	29,90
WINTER OLYMPICS DT. ANL.	15,90
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG	19,90
WOLFPACK (U-BOOT-SIMULATION) 1MB	**24,90**
WWF EUROPEAN RAMPAGE	19,90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH	39,90
ZOOL DT. ANLEITUNG 1 MB	19,90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	24,90
3,5" HD „SONY" FORMATTED 10ER PACK	14,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MAUSMATTE	6,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS inkl. HARDWARE	74,90

Amiga 1200

Artikel	Preis
BANSHEE DT. ANL.	59,90
BUBBLE & SQUEAK	**59,90**
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH	75,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KD.	79,90
FIELDS OF GLORY DT. ANL.	**75,90**
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	45,90
HATTRICK – BUNDELIGA MANAGER 3 – KPL. DT.	79,90
KICK OFF 3 KOMPL. DEUTSCH	54,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT.	79,90
LION KING DT. ANL. *	**69,90**
RISE OF THE ROBOTS DT. ANL. *	**79,90**
RUESSELSHEIM – DETROIT – KOMPL. DT.	59,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 4MB RAM	89,90
SUBWAR 2050 DT. ANL. *	**75,90**
SUPER STARDUST	**59,90**
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH	69,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN DT. ANL.	**69,90**

Amiga CD 32

Artikel	Preis
ALIEN BREED / QWAK DT. ANL.	49,90
ARCADE POOL	29,90
BANSHEE DT. ANL.	59,90
BATTLECHESS ENHANCED	59,90
BRIAN THE LION DT. ANL.	39,90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG	55,90
D-GENERATION DT. ANL.	49,90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH	69,90
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG	59,90
EMERALD MINES DT. ANLEITUNG	39,90
FIELDS OF GLORY DT. ANL.	**65,90**
GUNSHIP 2000 DT. ANL.	59,90
HEIMDALL 2 DT. ANL.	59,90
JETSTRIKE	**54,90**
LITIL DIVIL	**59,90**
LOST VIKINGS	59,90
PIRATES GOLD DT. ANLEITUNG	59,90
RISE OF THE ROBOTS *	**85,90**
ROBOCODE – JAMES POND –	29,90
SIMON THE SORCEROR	69,90
SUBWAR 2050 DT. ANL. *	**65,90**
SUPERFROG DT. ANLEITUNG	29,90
TROLLS DT. ANLEITUNG	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN	59,90
UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	59,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	59,90
ZOOL DT. ANL.	29,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – **Sonderposten nur solange Vorrat reicht!**
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00. Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck!

Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Zur Weihnacht auf Konsole

Achtung, Sega-Soft!

Die Softwarefirmen blasen zum Großangriff auf das Weihnachtsgeschäft. Dabei gibt's auch reichlich Futter für Euer Mega Drive.

Masseninvasion der Cartoon-Games: Gleich drei Spiele, bei denen gezeichnete Comic-Charaktere die Hauptrolle spielen, stehen ins Haus. Von Time Warner kommen **Sylvester & Tweety in: Cagy Capers**. Wie bei den beiden Hauptpersonen zu erwarten, geht es darum, dem armen Kater zu einem wohlverdienten Frühstück zu verhelfen. Mit anderen Worten: Ihr dürft so lange das kleine gelbe Vögelchen verfolgen, bis es sich am Ende des Levels in sein Schicksal ergibt – sprich in Sylvesters Klauen. Dafür gibt's alle Jump'n'Run-typischen Accessoires und Gegenstände, die man mitnehmen und bei passender Gelegenheit einsetzen kann. Bemerkenswert ist, daß man im kleinsten Schwierigkeitsgrad nur Level 1 spielen kann. Will man höhere Runden sehen, ist auch der erste Abschnitt bereits deutlich schwieriger – und zwar durch mehr Hindernisse! Gar nicht übel, das Ganze, und die Animation verdient ein extradickes Lob (ich liebe die Szene, bei der Sylvester aus der Haut, oder besser: aus dem Fell, fährt!). Der Nachfolger von Tazmania ist da, hört auf den Namen **Taz in: Escape from Mars** und hat wohl den Ehrgeiz, aus dem Igel Sonic eine lahme Ente zu machen. Die Spin-Attacke erinnert jedenfalls nicht nur an das erste Game der Serie, sondern auch an eine ganz verwandte Verhaltensweise des blauen Überschall-Igels. Wenn man einmal alle Möglichkeiten gecheckt hat, wie man Taz steuern kann, und wenn man sich auch an das Tempo gewöhnt hat, macht das Game eine Riesenmenge Spaß. Es gibt zwar keine Paßwörter, aber durch die altbekannten Levels flitzt man einfach so durch. Natürlich walzt man alles platt, was im Weg steht.



▲ *Sylvester und Tweety: Hungrige Katze sucht Frühstück!*

Urban Strike: Mehr Bomben, als USA und Irak zusammen haben ▶



▲ *Taz: Was kreucht und fleucht denn da?*



◀ *Maximum Carnage: Peinliches Geprügel*

Wenn das Game noch ein paar Ideen mehr hätte, die genauso zündend wären wie die Bomben, die Taz manchmal aus Versehen verschluckt, dann, ja, dann wäre ein Hitstern sicher gewesen.

Gibt es etwas Schöneres als Vorurteile, die bestätigt werden? **Maximum Carnage** von Acclaim gehört sicher zu den Spielen, für die das zutrifft. Die Games zu den Hauptfiguren der Marvel Comics waren in der Vergangenheit eher für gepflegtes Gruseln vor dem Mega Drive gut. Trotzdem habe ich mir das Spiderman-Spiel in aller Ausführlichkeit angetan. Es handelt sich um einen *Streets of Rage*-Verschnitt, der locker die wohl schlechteste Mega-Drive-Grafik des Jahres auf den Bildschirm bringt. Als kleine Auflockerung gibt's mal einen Rollentausch, mal eine Klettereinlage, aber auch die retten nicht viel.

"Aller guten Dinge sind drei", habe ich gedacht, als mir gleich drei neue Titel von Electronic Arts in die Hände fielen. **Urban Strike** ist der Nachfolger zu den Baller-Knallern *Desert Strike* und *Jungle Strike*. Mit dem Hubschrauber düst man über feindliches Gebiet und hat bestimmte Missionen zu erfüllen: Gefangene befreien, Kontrollpunkte in die Luft jagen, Jeepfahrern den Weg zum Soldatenfriedhof zeigen... – Dabei muß man außer dem eigenen Schutzschild noch den Munitionsvorrat und die Tankanzeige im Auge behalten, was dem Ganzen eine leicht taktische Note gibt. Gegenüber den Vorgängern hat sich zwar nicht allzuviel getan, aber da auch bei denen schon das Motto galt: "The more you play it, the more you like it" (in freier Abwandlung einer bekannten Jeans-Werbung), sind die neuen Missionen schon Grund genug für ein kleines Freudenfest. Auch wenn ich als friedliebender Mensch lieber nicht an die Handlung denken darf: Das Game ist ein Hit!

Selbst wenn mancher vermuten würde, daß in der EA-Sports-Reihe außer Kirschkernweitspucken jede gängige Sportart vertreten ist: Tennis hat bisher gefehlt! **IMG Tennis** schließt jetzt die



Game Boy Power Adapter (TP203G)

Mit Hilfe des 6V Netzstrom- Adapters wird der Game Boy direkt mit Strom aus der Steckdose versorgt. So kann auf den Gebrauch von Batterien weitgehend verzichtet werden.

★ 6V Stromversorgung
★ 2,80 m langes Kabel für größtmögliche Bewegungsfreiheit.

empf. Verkaufspreis

14.99 DM

Game Boy Battery Pack (TP206)

Das Battery Pack für den Game Boy ist ein direkter Ersatz für Trockenzellenbatterien. Es ermöglicht bei voller Aufladung 10 Stunden kontinuierliche Spielzeit!

★ direkter Ersatz für Trockenzellenbatterien
★ konzipiert für 10 Std. kontinuierliche Spielzeit
★ bequem in das Batteriefach des Game Boy einzusetzen

empf. Verkaufspreis

34.99 DM

Game Boy Chargemate (TP209)

Dieses Ladegerät ist konzipiert für das Laden von 4 Ni-cd wiederaufladbaren Batterien, oder des TecnoPlus Battery Packs (TP206)

★ entladbares/ wiederaufladbares Ladegerät
★ Platz für 4 Ni-cd wiederaufladbare Batterien oder das TecnoPlus Battery Pack (TP206)
★ Entladefunktion verlängert die Lebensdauer der Batterien
★ LED Anzeige für einfache Handhabung
★ für den Gebrauch mit dem Nintendo Game Boy

empf. Verkaufspreis

24.99 DM

Fordern Sie unseren kostenlosen Prospekt an. Heute.

Die oben genannten Modelle sind auch für das Sega Game Gear erhältlich.

TECNOPLUS

TECNOPLUS erhalten Sie im Computerfachhandel und in allen gut sortierten Fachabteilungen der Kaufhäuser.

Vertrieb für Deutschland, Österreich und Schweiz durch:

LEISURESOFT GmbH

LEISURESOFT GmbH
Robert-Bosch-Straße1
59199 Bönen, Deutschland
Tel. 0 23 83 / 69-0, Fax 0 23 83 / 5 71 16

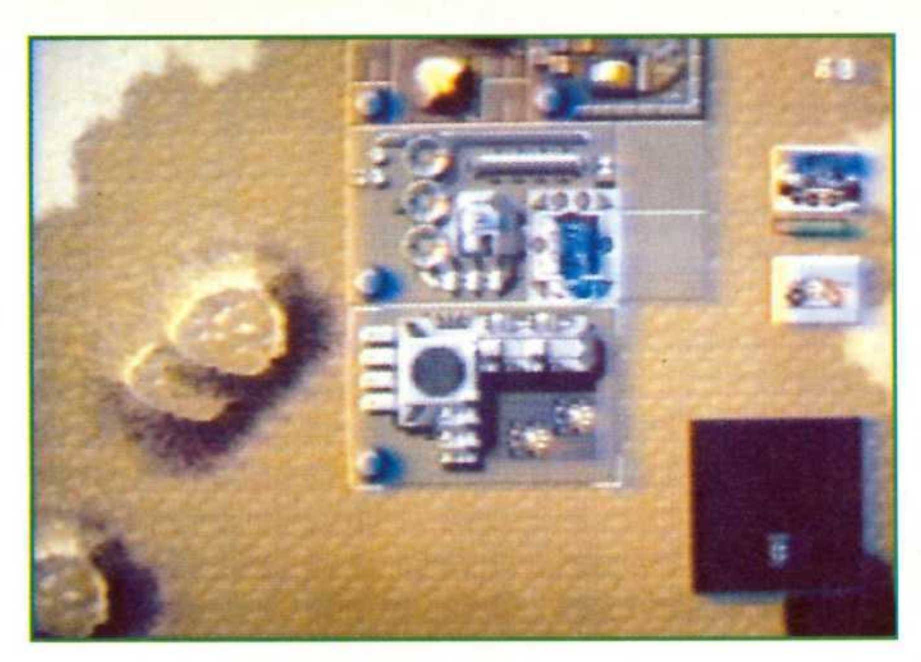


▲ IMG Tennis: Jetzt bloß keinen Doppelfehler!



▲ NHL '95: Neuauflage des Eishockey-Klassikers

schmerzhafte Lücke und bietet neben allerlei Optionen auch noch eine Auswahl der weltbesten Spieler – wobei die deutschen Cracks allesamt übergangen wurden. Dafür ein Doppel-Buh! Ansonsten spielt sich das Teil ganz brauchbar,



▲ Dune 2: Strategische Entscheidungen im Wettlauf gegen die Zeit

wenn auch die Grafik nicht so berauschend ist. Insgesamt nicht übel, aber EA hat schon Besseres geliefert: Nach *Mario Andretti* und *NBA* ist es das dritte Game in der Serie, das nur guter Durchschnitt ist. Was ist los? Keine Enttäuschung bietet dagegen **NHL '95**. Reihenweise Verzückungen waren schon bei den ersten Versionen dieses Eishockeygames die Folge. Daran, daß es eines der besten Sportspiele überhaupt ist, hat man sich inzwischen gewöhnt, und man nimmt es als normal hin. Als Neuerungen gibt's diesmal einen Ligamodus, schnelleren Ablauf und hübschere Grafik sowie eine strenge Trennung zwischen Vor- und Rückhand. Wer noch keinen der Vorgänger besitzt, hat langsam keine Ausrede mehr, um diese Lücke nicht zu stopfen...

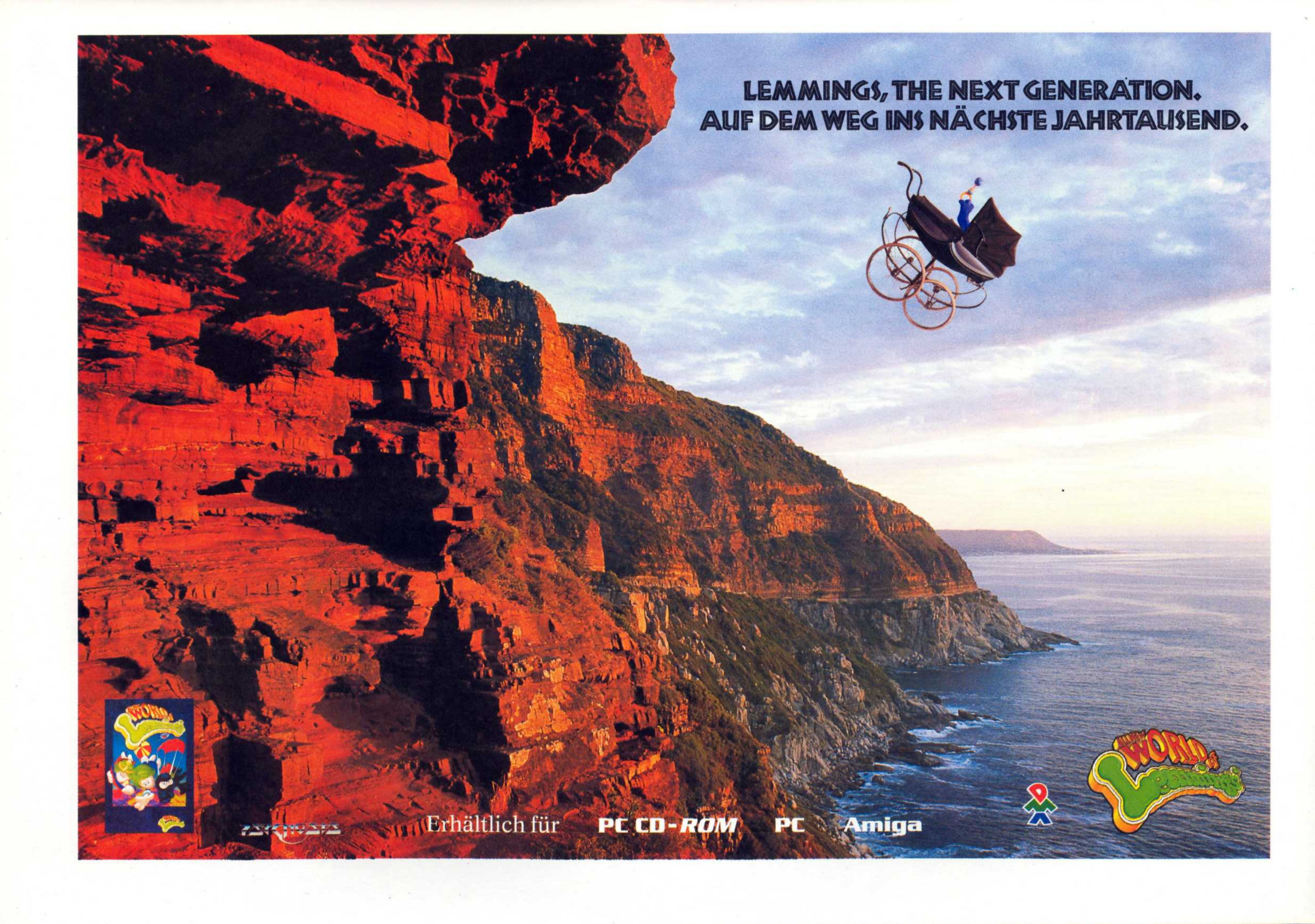
Die Jungs von Domark scheinen kräftig *Soccer Kid* gespielt zu haben, bevor sie **Marko's Magic Football** programmiert haben. Auch hier zieht nämlich ein Fußballfan mit seinem Ball los und kickt die Feinde kaputt. Absolut megamäßig kommt dabei die Grafik rüber, spielerisch ist die Sache aber ein eher biederes Gehüpfe, das auch nicht gerade umwerfendes Tempo vorlegt. Last not least ein Produkt für alle, deren Feuerknopffinger schon angeschwollen sind: Täterätä und Vorhang auf für den Strategie-Klassiker **Dune II**. Es geht darum, Gebäude und Fahrzeuge zu bauen, Spice zu ernten und Kämpfe auszufechten – alles in Echtzeit. Weil in Sekundenschnelle Entscheidungen getroffen werden müssen – ob man lieber noch etwas Geld erwirtschaftet oder zum Angriff bläst, was als nächstes gebaut werden soll und wo man draufhaut –, kommt man ganz schön ins Schwitzen. Was vielleicht relativ langweilig klingt, hat schon bei zahllosen Amiga- und PC-Besitzern zu schlaflosen Nächten und viereckigen Augen geführt und wird sicher, sobald es einem Politiker in die Hände fällt, als Einstiegsdroge in die Welt der Strategiespielsucht verboten. Die Spielbarkeit ist trotz der fehlenden Maus beim Mega Drive enorm, außerdem gibt es sowohl Text als auch Sprachausgabe in deutsch. Nachdem es auf dem Mega Drive mit Strategiespielen ziemlich finster aussieht: mein besonderer Tip für diesen Monat!



Marko's Magic Football: In der Kanalisation ist's gruselig ▶



Name	Preis	Hersteller	Note
Sylvester & Tweet	129,95 DM	Time Warner	8/Guter Durchschnitt
Taz in Escape from Mars	129,95 DM	Sega	9/Megaschnell
Maximum Carnage	139,95 DM	Acclaim	5/Mangelhaft
Urban Strike	129,95 DM	Electronic Arts	11/Sehr Gut
IMG Tennis	129,95 DM	Electronic Arts	8/Annehmbar
NHL '95	129,95 DM	Electronic Arts	11/Sehr Gut
Marko's Magic Football	139,95 DM	Domark	8/Annehmbar
Dune 2	129,95 DM	Westwood/Virgin	11/Strategiehammer


LEMMINGS, THE NEXT GENERATION.
AUF DEM WEG INS NÄCHSTE JAHRTAUSEND.
Erhältlich für PC CD-ROM PC Amiga



Unterwegs



Hardware, Software, Kölschwär

Alle Jahre wieder – schon seit 1989 trifft man sich in der Domstadt am Rhein regelmäßig, um sich oder was Neues zu sehen, um preiswert einzukaufen oder um sich einfach nur dem Trubel hinzugeben. Das diesjährige inoffizielle Motto der "Computer '94": Was wird aus dem Amiga?

Sich freiwillig in Messestreß zu begeben, das ist bei jeder einschlägigen Veranstaltung die heroische Tat diverser ASM-Redakteure. Die zwei jungdynamischen, quirligsprudelnden Kölnalthasen Vera und Jürgen gaben der Stadt am Rhein und der traditionellen Messe wieder mal die Ehre. Heraus kamen eine niederschmetternde Erkenntnis, einige Neuheiten und drei Tage lang Folterung der Zehen und Fußballen.

Harte Ware aus England

Obwohl der Schwerpunkt der Messe wieder bei den Amiga-Fachhändlern lag, zeigte sich hier und dort auch "Artfremdes". Zum Beispiel machte **IBM** mit einem **OS/2-Stand** darauf aufmerksam, daß es ein Leben nach Windows auf dem PC geben kann. So wurde mit Hilfe eines Bauchredners, dessen Puppe freche Bemerkungen losließ, auf typische Probleme herkömmlicher Anwendungen hingewiesen – Probleme, die mit OS/2 natürlich gar nicht aufkommen sollen.

Acorn, die bisher mit dem **Archimedes** eher still und leise in der Ecke standen, zeigten in diesem Jahr ausgiebig, was Rechnersysteme mit RISC-Prozessor zu leisten vermögen. Das Modulkonzept des **Acorn RISC-PC 600** brachte auch viele Amiga-Besitzer zum Staunen, zumal sich Multitasking, Multimedia und Windows auf dem Rechner nicht bekriegten, sondern gegenseitig voll unterstützten. Wir werden über dieses Rechnersystem noch ausführlicher berichten. Interessant ist aber, daß es inzwischen eine 486er-Karte gibt, die jeden echten 486er im Vergleich mit dem RISC-PC das Fürchten lehren kann.

Beim Amiga-Zubehör konnte man richtig zuschlagen. Vor allem Turbokarten für den A1200 waren ein Renner. Außerdem wurden an vielen Ständen die Amiga-CD32-Lagerbestände verkauft – teilweise unter 280 DM. Sah man sich abends die Besucher mit den vollen Tüten und Taschen an, dann konnte man sicher sein, daß die Messe zumindest in dieser Hinsicht ein Erfolg war.

Spiel und Spaß

Neues gab es am Stand von **Software 2000** zu bewundern. **Harald Ewers** präsentierte die **Höhlenwelt**, die wir in der letzten Ausgabe bereits testen konnten. **Robert Reischmann** stellte die Umsetzung des Erfolgstitels **Death or Glory** für den PC vor.

Magic Bytes scheinen unter den Repressalien eines Herrn Seehofer und seines Gesundheitswesens zu leiden! Nur so kann man sich !BIING für den Amiga erklären. Es handelt sich um die Management-Simulation eines Krankenhauses – aber was für eines. Die Ärzte und Schwestern haben zu Anfang den Bildungsstand mittelgroßer Gorillas, ihr Macho-Gehabe übertrifft das eines Don Juan, und die Patienten können einem nur leid tun. Beim Ansehen der ersten Version holten sich die ASM-Redakteure Lachkrämpfe und Atembeschwerden, die selbst nach intensiver

Therapie mittels Computermaus nicht mehr behoben werden konnten.

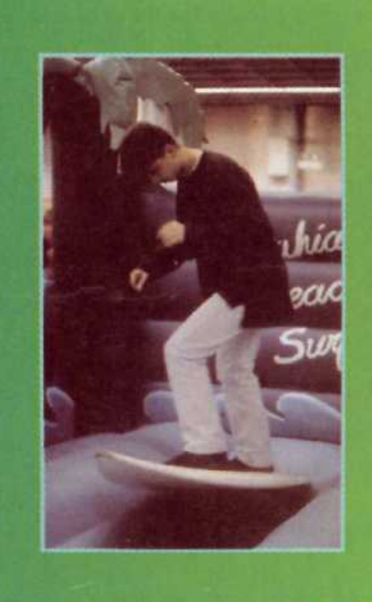
NEO aus Österreich präsentierten die **Clou-Profi-Disk**, die es jedem Hobbyeinbrecher unter anderem ermöglicht, sich in die Gemächer der Downing Street No. 10 oder in den Buckingham-Palast einzuschleichen. Auch neue Fluchtautos und Einbruchshilfen sind vorhanden. Des weiteren zeigte uns **Niki Laber** von NEO erste Ausschnitte von **Whale's Voyage 2**.

Bei **Max Design** konzentrierte man sich voll auf den **Oldtimer**, der

Quo Vadis, Amiga?

Die große Frage für die vielen Amiga-Besitzer war auf der Kölner Messe fest vorformuliert: Wie geht es weiter? Um ehrlich zu sein: Bis zum Ende der Veranstaltung kam keine Antwort. Auch die Händler, die wir besucht haben, müssen sich langsam der Tatsache stellen, daß die Produktion stockt und daß zur Zeit weder Amiga-Rechner noch -Ersatzteile nachgeliefert werden.
Seit Monaten brodelt es in der Commodore-Gerüchteküche. Tatsache ist, daß seit September auch die deutsche Niederlassung Konkurs angemeldet hat und die Commodore-Story in Deutschland damit im Januar endet. Die Computer '94, die unter dem Namen "World of Commodore" schon seit Jahren Anlaufpunkt für Amiga-Besitzer war, könnte sich zwar kurzfristig in eine PC-Messe verwandeln, doch das Interesse der PC-Anbieter konzentriert sich auf Messen wie die CeBIT.
Bei den Spielen sieht es schon anders aus. Wenn viele Spielefirmen merken, daß sie in Köln eine gute Gelegenheit haben, Neues zu präsentieren, dann könnte sich über kurz oder lang auch eine reine Spielemesse in Köln etablieren.
Über eines müssen sich Amiga-Besitzer jedoch klar sein: Auch ein gutes Schnäppchen auf der "Computer '94" kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß es der "Freundin" sehr, sehr schlecht geht. Und solange die Engländer um David Pleasence und Colin Proudfoot, die nach bis dato unbestätigten Gerüchten beim "Buyout" von Commodore kräftig mitbieten, nichts produzieren und verkaufen, das irgendwie nach einem technisch verbesserten Amiga (Stichworte RTG, Triple-A, DSP, RISC) aussieht, wird der erste wirkliche Multimedia-Rechner noch schneller zum Auslaufmodell, als es jetzt schon der Fall ist.
Jeder Tag, der ungenutzt verstreicht, ist ein guter Tag für andere Rechnersysteme. Und da schiele ich vor allem in Richtung Acorn, die sich auf der Messe mit einem außergewöhnlich großen Stand und einem schon jetzt erstaunlichen RISC-Rechnersystem präsentierten.
Auch der Spielebereich hat sein neues Lieblingskind, und das ist der PC mit CD-ROM. Was hier an Ressourcen "verbraten" wird, was hier an Programmflut ansteht, das zeigt nur, wo die Firmen ihr zukünftiges Einkommen sichern werden. Zwar tauchen auch noch genug Amiga-Produktionen auf, die Mehrzahl sind jedoch Konvertierungen vom PC.
Kurzum: Sollte sich in den nächsten Wochen (jetzt ist es gerade Mitte November) nichts im Bereich Amiga tun, dann ist das Weihnachtsgeschäft vorbei – und damit eine Ära der Computergeschichte. Was mir persönlich verdammt leid tun würde!

IMPRESSIONEN





















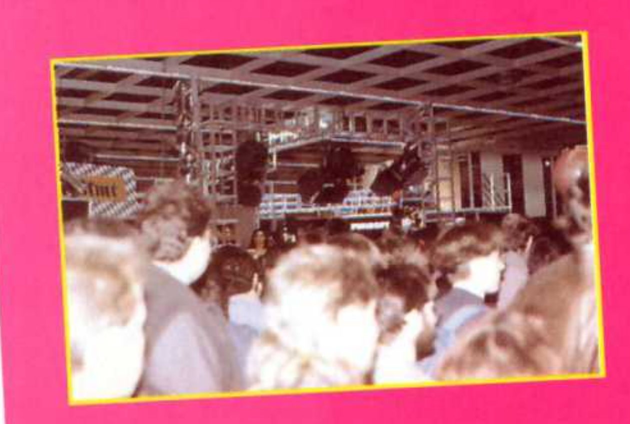














Sid Meier in Köln

Im Rahmen der Computer '94 stand uns Sid Meier, seines Zeichens *der* Strategie-Simulations-Experte, am Micropro-se-Stand Rede und Antwort.

***ASM:** Woran arbeitest Du nach dem Erfolg von Civilization und der Fertigstellung von Colonization?*

Sid: Im Moment bin ich damit beschäftigt, diverse Umsetzungen von Colonization wie eine Mac-Version, eine modemfähige und eine Mehrspielerversion zu entwickeln; die dürften dann im 1. Quartal '95 auf den Markt kommen. Ferner arbeite ich gerade an einem Projekt, das sich mit dem amerikanischen Bürgerkrieg beschäftigt.

***ASM:** Willst Du also den beiden Cs – Colonization und Civilization – ein weiteres C (Civil War) hinzufügen und dann als "Der Mann mit den drei großen Cs" in die Game-Geschichte eingehen?*

Sid (lächelt)**:** Einen Namen habe ich für dieses Projekt noch nicht, aber das hört sich ganz nett an.

***ASM:** Hat Sid, der Strategie-Simulations-Experte, auch Spiele für andere Genres entwickelt?*

Sid: Oh ja, selbstverständlich. Ich habe ganz anfangs mal einen Flugsimulator entwickelt. Außerdem war ich an "Pirates Gold" und an diversen anderen Projekten beteiligt.

***ASM:** Colonization ist von seiner Spielbarkeit her ziemlich begrenzt – sprich, man hat es nach relativ kurzer Zeit durchgespielt. Ist da eine langfristige Motivation möglich?*

Sid: Aber sicher, ich habe es extra so entworfen, denn bei uns in Amerika zum Beispiel sind die Spieler sehr häufig darauf aus, einen höheren Score zu erreichen. Außerdem kannst Du Colonization auch gegen Deinen Freund oder einen anderen Spieler spielen und dabei versuchen, dessen Highscore zu übertrumpfen.

***ASM:** Wie stehst Du zu neuen Technologien?*

Sid: Die Entwicklung ist in den letzten Jahren irre schnell vorangeschritten. Gerade im Bereich der Grafik hat sich unheimlich viel getan. Wir werden sicherlich auch Schritt halten und in Zukunft verstärkt mit SGI-Maschinen (Silicon Graphics Industries) arbeiten, um noch bessere grafische Resultate zu erzielen.

***ASM:** Wie sieht Deiner Meinung nach die Spielezukunft aus?*

Sid: Ich denke schon, daß die Genres wie Adventures, Rollenspiele und Simulationen auch in Zukunft ihren festen Platz auf dem Spielemarkt haben werden. Jedoch werden alle Games qualitativ hochwertiger sein, das heißt, mit noch mehr grafischen Effekten, noch besserem Sound und noch stärkerem Gameplay versehen.

***ASM:** Wie siehst Du das Medium CD-ROM?*

Sid: Absolut positiv, hier hast Du viel mehr Möglichkeiten. Ich denke da nur an interaktive Movies, deren Leistungsfähigkeit bei weitem noch nicht ausgereizt ist. So können Spiele durchaus einen erzieherischen Aspekt enthalten. Du hast hier die Chance, Geschichte spielerisch lebendig zu machen und zusätzlich Spaß zu vermitteln. Dadurch erhältst Du dann natürlich auch eine hohe Qualität. Aber hier stehen eigentlich alle Türen noch offen.

***ASM:** Sid, wir danken Dir für das Interview.*

schon bald einen Nachfolger erhalten soll. Erstmal jedoch wurde die Fahrsimulations-Engine für den Amiga 1200 gezeigt. Die ist zwar grafisch nicht so perfekt wie die für den PC, was allerdings nicht die Schuld des Programmierers ist (der hat im Gegenteil einen Preis für die Entwicklung verdient). Vielmehr liegt es am Amiga-Hersteller, der es seit Jahren versäumt hat, diesem Rechner mehr grafische Möglichkeiten zu geben. Wie dem auch sei, der zu erwartende "Oldtimer" für die AGA-Amigas läßt auf einiges hoffen.

Unter dem Label Funsoft tummelte sich alles, was dem Hause **Softgold** angeschlossen ist. Dieser Stand war einmal pro Stunde total von Zuschauern umlagert. Grund: ein Wissensquiz, bei dem die Teilnehmer reichlich Gimmicks gewinnen konnten. Zu sehen und auszuprobieren gab es reichlich: Wer wollte, konnte **Bethesdas Delta V** probefliegen, **LucasArts'** neuestes Star-Wars-Action-Adventure **Dark Forces** anspielen und nebenbei im neuesten Grafik-Adventure **Vollgas** aufs Pedal treten. Man konnte weiterhin Einblicke in **Zephyr** nehmen, das aktuelle Action-Adventure von **New World Computing**, in **Lollypop** von Rainbow Arts durch kunterbunte Welten hüpfen oder sich im ersten Martial-Arts-Spiel **Rise of the Robots** von **Mirage** gegen wildgewordene Robots zur Wehr setzen (siehe S. 94).

Am Stand von Electronic Arts führte Entwickler Peter Molineux seinen Überflieger **Magic Carpet** von **Bullfrog** vor, und die Schauspielergrößen Mark Hamill, Malcolm McDowell und Tim Curry waren in **Origins** neuestem Werk **Wing Commander III – The Heart of the Tiger** zu bestaunen.

Psygnosis hatte sein Lager außerhalb der Messehallen im "Hyatt" aufgeschlagen und hatte auch einige Neuheiten im Gepäck: **Ecstatica** ist ein Grafik-Adventure, das die neuartige Ellipsoid-Technik sehr stimmungsvoll in Szene setzt. Kennzeichen von **Novastorm** sind Silicon-Graphics-gerenderte Landschaften und eine rasante 3D-Tour durchs Weltall. Noch in Arbeit befindet sich Terry Pratchetts **Discworld**, für das gerade der Übersetzer der Pratchett-Bücher eine komplett deutsche Version schneidert. Von Mark Singleton gibt es ebenfalls Neues zu berichten. Er entwickelt den **Ring der Nibelungen**, der neben 3D-Landschaften und Full Motion Video auch Wagners Opernmusik darbietet.

Greenwood Entertainment zeigte sich echt bayerisch! Der Grund: **Das Amt** erscheint demnächst – eine Managementsimulation des Bürgermeisteramts in einer bayerischen Kleinstadt. Zünftig mit Lederhosen und Jodlerhut bekleidet, von weißblauem Interieur und diversen Ton- und Glasbierkrügen umgeben, gab das Greenwood-Team außerdem Einblicke in den **ranTrainer**, eine Fußball-Managementsimulation.

Bei **Selling Points** wurde **Lords of the Realm** präsentiert, dessen PC-CD-ROM-Version noch vor Weihnachten erscheint. Hier wird es neben einem Online-Tutorial auch eine Auswahl des jeweiligen Schauplatzes (England, Deutschland) geben, zusätzliche Optionen, die das Spielgeschehen beeinflussen, digitalisierte Sprachausgabe und eine mit 3D-Studio gerendertes Intro. Außerdem bekamen wir eine Betaversion von **Pinball Illusions** für den Amiga mit auf den Weg, eine konsequente Weiterführung des erfolgreichen Pinball-Automaten. **The Horde** erscheint für den PC, ebenso wie **Marvin's Marvellous Adventure** für Amiga 1200 und CD32.

Ansonsten gab es viele Verkaufsstände, an denen man zum Teil gar nicht so alte Produkte zu extrem günstigen Sonderpreisen erstehen konnte. Und natürlich gab es auch wieder den üblichen Messeramsch; wer allerdings die Augen offenhielt, der konnte unter Umständen wirklich das eine oder andere Schnäppchen machen. JB hatte kurz nach der Messe ein leeres Portemonnaie, dafür aber einen vollen Einkaufsbeutel...

Wie es weitergeht mit der Messe? Nun, der nächste Termin steht schon fest: Im November '95 will man wieder Aussteller und Besucher an den Rhein holen. Wie die Messe dann aussehen wird? Lassen wir uns überraschen. Vielleicht heißt es dann ja doch wieder: "Auf zur Amiga-Messe".

Illustre Gäste



▲ *Fußballprominenz zu Gast bei Software 2000: Sepp Maier und Jimmy Hartwig, sowie Werner Krahe (Programmierer "Bundesliga-Manager"*

Wer die Computer '94 etwas genauer verfolgte, konnte einige Promis entdecken. Am Software-2000-Stand tauchte am Freitag der ehemalige Torwart Nummer 1 – Sepp Maier – auf und veranstaltete mit dem ebenfalls Ehemaligen Jimmy Hartwig eine Gaudinummer der etwas anderen Art: Karaoke! Beim "gemeinen Volk" kam so richtig Wies'n-Stimmung auf, und die lieferte den stimmungsvollen Hintergrund der nicht immer so stimmgewaltigen Karaokeprüflinge. Die unters Volk gestreuten Gimmicks taten ein übriges.



▲ *Harald Ewers ("Die Höhlenwelt") im Messestreß*

Etwas ruhiger, aber dafür um so abgefahrener ging's am Electronic-Arts-Stand zu, wo der Meister – Peter Molineux höchstpersönlich – sein neuestes Werk **Magic Carpet** vorführte.

Sid Meier, "Mister Strategie- und Simulation", gab sich am Microprose-Stand die Ehre und stellte dem geneigten Publikum nicht nur **Colonization** vor, sondern gab auch bereitwillig Auskunft über neue Vorhaben.

Ein weiterer Fußballmensch konnte an der Übungsfläche für **ranTrainer** von Greenwood in Augenschein genommen werden: Helmut Schulte, ehemaliger Trainer von St. Pauli, war am Freitag zugegen. Er gab den Kickern in spe, die ihr Können beim Torschußprobetraining prüfen wollten, letzte Ratschläge, wie der Ball noch härter ins Netz gedroschen werden kann. An den beiden anderen Tagen konnten sich die Besucher mit dem Sprachrohr von SAT.1, Werner Hansch, und ran-Moderator Johannes B. Kerner unterhalten. Auch die eigentlichen "Spielehersteller" waren zugegen: Am Stand von Software 2000 präsentierte Harald Ewers die "Höhlenwelt", Chris Hülsbeck brachte seine neueste CD an den Mann.



Mast- und Schotbruch!

Was kann schon dabei herauskommen, wenn Binnenländler wie wir in See stechen? Die gestochene See wird schmerzgepeinigt zusammenzucken und sich wütend zur Wehr setzen. Anders liegt der Fall, wenn es darum geht, das kunterbunte Zeitschriften-Schiffchen ASM auf Kurs zu halten: Dabei helft Ihr uns ja jeden Monat aufs neue – mit Euren Anregungen, Sprüchen, Nörgeleien, Gags, Tips und kritischen Anmerkungen. Macht weiter so – damit wir nicht am Ende in flaches Wasser abdriften. Unsere schrecklich nette Adresse für Eure schrecklich schönen Briefe ist wie immer:

ASM-Redaktion, Feedback, Postfach 1870, 37258 Eschwege









What's los?

Hallo, ASM-Rotaktion (Übersetzung von REDaktion). Vielen Dank fürs Abdrucken und das übliche Lob. Nun die Fragen:
1. Wo bleibt das Poster vom Redaktionsteam?
2. Kates neues Auto heißt Katharina.
3. Hey Peter, wo hast Du diese coolen Union-Jack-Hosenträger gekauft, die im Vorwort der ASM 11/94 abgebildet waren?

Scootboy

(Anm. d. Red.: 1. Wieviel gibst Du denn freiwillig dafür aus?
2. Schon mal einen weiblichen Kadett gesehen? Ich noch nicht.

kate

3. An einer hessischen Autobahntankstelle! Aber das glaubt mir ja sowieso wieder keiner...

sz)

Mega-Hit

An die ASM: Erst mal möchte ich ein ganz dickes Lob an die Redaktion aussprechen. Das Adventure im letzten Heft *(Anm. d. Red.: Gemeint ist natürlich das Diabologic-Abenteuer mit der schrecklich netten Red. in ASM 11/94)* z. B. hat wirklich Spaß gemacht, die ganzen Zahlen zusammenzupuzzeln und sich danach den Kommentar oder das Geschehen anzuhören. Auch finde ich die Witze im Feedback sehr gut.
Doch eine Kritik hab' ich schon noch. Ich finde, die Redaktion ist beim Bewerten der Spiele noch zu gutmütig. Man sollte schärfer an die Spieletests rangehen und nicht immer jedes halbgute neue, dahergelaufene Spiel als Mega-Hit bewerten. Ich hoffe, Ihr ändert Euch ein bißchen in der Bewertung.

Maik Brauer

(Anm. d. Red.: Nun mal halblang! Wir haben in drei aufeinanderfolgenden Ausgaben schlappe fünf Hitsterne vergeben und nicht einen einzigen Mega-Hit – Konvertierungen jetzt mal ausgenommen. In der 10/94 gab es z. B. nicht einmal ein "Highlight des Monats". Wenn das nix ist...

kate

Wir versuchen schon, zunehmend "schärfer" zu bewerten. Dabei haben wir bloß ein Problem: Gibst Du einem Spiel 'Z' heute bloß sechs Punkte, weil Du Dir sagst:"Nee, ich hab' schon sechs 'gute' Titel dabei, und von dem Material diesmal ist 'Z' das schwächste Game", ruft Dich die Entwicklerfirma an und sagt: "Lächerlich! Im vorletzten Heft habt ihr 'XY' mit neun Punkten bewertet, und unser neues Game ist garantiert nicht schlechter..."

sz)

ASM mit CD-ROM?

Hallo ASM-Redaktion, wie so viele andere spare auch ich mir die Zeilen des Lobes und bleibe ein Abonnent Eurer Zeitschrift. Lobenswert erwähnen möchte ich nur den ECTS-Bericht in der 11/94. Wenn alle so sind (Las Vegas?), geht Eure 1+ in Sachen News in Ordnung.
Jetzt zum eigentlichen Grund meines Schreibens. Plant Ihr, demnächst eine ASM mit CD anzubieten, oder bleibt es bei ASM Fun Media in Eurer Schwesterzeitschrift "Inside Multimedia"? Auf Antwort würde ich mich freuen.

Erich Kerner

(Anm. d. Red.: Da kann ich nur in Anlehnung an eine schon etwas verstaubte "Klimbim"-Melodie trällern (Playback, bitte!):
CD ist unser Leeeeeben,
CD hat montags zu.
CD schmeckt nach Vanille
und spielt gern Blindekuuuh...
Nein, ernsthaft: Wir planen was. Mehr kann ich jetzt noch nicht sagen, aber vielleicht tröstest Du Dich einstweilen mit unseren wirklich herrlichen, tierisch aufwendig vorbereiteten Specials, die seit Ausgabe 24 alle komplett mit CD daherkommen, wirklich enorm, pflegeleicht, viele tolle 3D-Grafiken, und überhaupt... – nein, laßt mich!

sz

Majestät fühlten sich nicht so recht wohl. Daher haben wir ihm eine







hübsche weiße Jacke anziehen und ihn in ein kleines, vergittertes Gemach mit kuschelweichen Wänden geleiten lassen – dort kann er sich jetzt ein paar Tage lang vom Streß der letzten "special"-Produktion erholen.

sma)

Beim Namen genannt

Hi, ASMler. Zuerst muß ich Euch loben, Ihr seid das beste Compi-Mag, das es gibt. Aber dennoch habe ich ein wenig Kritik. Warum testet Ihr immer weniger Video-Games? Es gab viele Neuerscheinungen, z. B. Mortal Kombat 2, Super Street Fighter 2, usw.). Ich muß mich noch mal zum Thema Indizierung äußern. In den Sommerferien war ich in Frankreich in Urlaub. Einem BPSler kann ich nur raten, dort nicht hinzufahren. Da gibt es Spielhallen, in die jeder ab fünf Jahren rein kann. Und die Spiele: Mortal Kombat 1 und 2 (hier im "Bloody Mode"), Lethal Enforcers 1 und 2 und weitere Shoot- oder Beat'em-Ups. Ich will damit sagen, daß ich nicht verstehe, daß in Deutschland so etwas verboten ist. Indizierungen bewirken nur eine Sache: Sie fördern Raubkopien, da niemand mehr das Teil kaufen kann. Außerdem verstehe ich nicht, weshalb hier Kinder und Jugendliche nicht in Spielhallen dürfen, aber jeder sich eine Konsole oder 'nen Compi kaufen darf (denkt an Automaten-Umsetzungen).

P.S.: Ich habe den Urlaub genossen.

B.J.

(Anm. d. Red.: Einige werden sich gewundert haben, daß wir das Kind mal beim Namen nennen, das hat aber seinen besonderen Grund: Laut BPjS (nicht BPS)- Anzeiger ist Mortal Kombat 2 bereits im September, also noch vor offiziellem Erscheinungstermin, für Mega Drive und Super NES indiziert worden. Dies kommt entgegen Deiner Behauptung allerdings nicht einem generellen Verbot gleich (sprich: Beschlagnahme nach § 131 StGB – Gewaltverherrlichung), sondern "lediglich" dem Verbot der Werbung und der Weitergabe an Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren. Dies als kleine Info am Rande.

Was die Spielhallen angeht: Es gibt ja bei uns einige, in die man schon ab 16 rein darf. Da hängen dann keine Groschengräber an den Wänden, dafür sind meistens drei bis vier Billardtische aufgestellt. Ansonsten mein Standardspruch: Bei den Nachbarn ist eben alles anders.

Abschließend zu Deiner Frage, warum wir immer weniger Video-Games testen: Platzfrage! Die reinen Konsolen-Magazine treten einander ohnehin schon vor lauter Aktualität auf die Füße, und uns fehlt der Raum bei den Sachen, die wir wirklich besser können als andere.

Ab Ausgabe 3 wird sich so manches ändern, sowohl inhaltlich als auch layouttechnisch. Ob wir Konsolen da noch unterbringen oder nicht, wird derzeit besprochen. Ich glaube aber eher nein, und wenn, dann im News-Teil. Eines kann ich jetzt schon verraten: Es bleibt nichts so, wie es jetzt ist, nicht einmal das Feedback. Das künftige Motto hier: Je kürzer, desto im Heft – und keine Bleiwüste mehr. Luschtich wird's aber auf jeden Fall bleiben, doch finden daneben künftig auch mehr ernsthafte Briefe ihren Weg in die Dungeons. Was aber nicht heißen soll, daß es langweilig wird, im Gegenteil.

kate

Denk mal: Hierzulande ist der Waffenbesitz nur mit spezieller Erlaubnis möglich. In den USA ist das anders. Es gibt Leute, die haben dort – z. B. in Miami – Urlaub gemacht und sind mit Waffen, die sich irgend jemand einfach kaufen konnte, von Straßenräubern erschossen worden, die unter Umständen sogar minderjährig waren! Ansonsten macht es auch keinen Sinn, über







den Zweck von Gesetzen zu lamentieren. Die werden nämlich von Leuten gemacht, die wir alle bzw. unsere Eltern und Freunde WÄHLEN! Und besser noch: Im richtigen Alter sind wir sogar berechtigt, für Gremien zu KANDIDIEREN, in denen Gesetze gemacht und geändert werden! Also, worauf wartest Du noch?

sma)

Star Wars

Yo! Leute, Ihr habt in Heft 9/94 einen Bericht über den Comic-Salon Erlangen gebracht und unter anderem über neue Star-Wars-Comics berichtet, die demnächst erscheinen sollen bzw. in der Zwischenzeit auch schon erschienen sind.
Da ich ein großer Fan der SW-Reihe bin, würde es mich interessieren, ob diese Hefte oder Bücher direkt beim Verlag zu haben sind.
Da SW ein Hobby von mir ist, kann ich auch schlecht meine Begeisterung für LucasArts verhehlen. Und deshalb würde mich brennend interessieren, ob das Heft ASM-Special Nr. 22 noch einmal eine Neuauflage erlebt oder nicht, denn ich habe es leider nicht erwischt.
Grüßt mir die Tante und die bunten Hosenträger (von mir aus auch den Rest von dem Kerl).

The Hacker, Esq.

(Anm. d. Red.: Danke für die Grüße! Es ist den Buch- und Comic-Verlagen leider nicht erlaubt, ihre Produkte direkt zu versenden. Sie dürfen nur über den Buchhandel ausliefern. Die ersten zwei Bände der Star-Wars-Comics von Carlsen sind übrigens bereits erschienen. Bestell sie doch notfalls bei Deinem Buchhändler, falls der so instinktlos sein sollte, sie nicht auf Lager zu haben. Wenn er noch nicht einmal die Adressen der Verlage kennt, können wir ihm weiterhelfen:
Carlsen Verlag GmbH, Völckersstr. 14, 22765 Hamburg, und Ehapa-Verlag GmbH, Im Riedenberg 54, 70771 Leinfelden-Echterdingen. Aber, wie gesagt: Direktverkauf wird von den Verlagen nicht gemacht.
Und noch eine schlechte Nachricht für Dich: Eine Neuauflage der Special 22 ist nicht geplant, wäre auch schwierig. Mit dem Nachkriegen sieht's übel aus: Der Verkaufszeitraum des Hefts am Kiosk ist vorbei, und unser eigenes Reserve-Lager ist leider durch Nachbestellungen bereits leergekauft. Aber wie wär's denn in der Zukunft mit ein paar ähnlichen Specials zu anderen Firmen? Da könnt' ich was machen, sobald ich wieder hier raus bin...

sz aus der Zelle)

Geistesblitz

N'Tach und Mahlzeit wünsch' ich Euch Feedback-Helden. Heute morgen im Bus ist mir ein Geistesblitz gekommen, auf den ich schon Monate gewartet hatte. Die jüngst im Feedback zu lesende Frage "Schon mal einen Ziegelstein rückwärts gegessen?" ließ mir einfach keine Ruhe. Wegen des vielfach auszulegenden Wortes "rückwärts"! Was denn rückwärts – den Ziegelstein?
Ich verdeutliche Euch mal anhand eines Stück Pflaumenkuchens, was ich meine. Nehmen wir ein Fähnchen mit der Aufschrift "vorne" und stecken es in den Rand des Stücks. Die der markierten Seite gegenüberliegende müßte nun also "hinten" sein, d. h. diese Seite zuerst in die Klappe stecken.
Problematisch wird's, wenn ich nun jeweils zwei gegenüberliegende Seiten mit "vorne"-Fähnchen markiere. Wo soll ich jetzt zuerst reinbeißen, um den Pflaumenkuchen (oder nach Belieben auch Ziegelstein) rückwärts zu essen? Schließlich gibt's ja dann kein "rückwärts" mehr. Oder war da was ganz anderes gemeint? Hoffentlich kann mir der verantwortliche Redakteur aus der Klemme helfen (ich glaube, es war Kates Spruch).
P.S.: O.K., Kate, versprochen. Nächstes Mal gibt's einen schöneren Brief – mit Rosenduft. Oder Melisse. Gibt es eigentlich Radmuttern-Duft?

A.C.E.

(Anm. d. Red.: Korrekt, es war mein Spruch, und Du Pflau... – äh, Held hast ihn nicht begriffen. Was mich nicht weiter wundert, wenn

Fortsetzung auf S. 47

Hurra! Deutschland lacht!

Hier sind sie, die besten Jokes aus unserer Hurra-Deutschland-Competition in der ASM 11/94 – und die Gewinner der tollen Preise.

Politwitze gibt es zuhauf; in den meisten spielt unser Bundes-Helmut die Hauptrolle. Vor allem seine Sprachkenntnisse fanden bei den Lesern ein breites Echo. Hier einige Beispiele:

Bei einer Weltkonferenz kommen Bill Clinton, Boris Jelzin und Helmut Kohl zu spät. Bill Clinton geht rein und sagt: "I'm sorry!" Boris Jelzin kommt und sagt: "I'm sorry, too." Daraufhin Helmut Kohl: "I'm sorry, three."

Helmut Kohl ist auf Staatsbesuch in den USA und besucht mit Bill Clinton einen Nationaltierpark. Sie kommen am Löwengehege vorbei. Kohl rennt auf die Löwen zu und ruft: "Oh, was für schöne Dangeruhs. Was für wunderschöne Dangeruhs!" Clinton schüttelt den Kopf, geht weiter. Sie sehen ein paar Hasen auf der Wiese. Kohl rennt auf die Hasen zu und sagt: "Nein, was für herrliche, kleine, plüschige Dangeruhs." Clinton schaut zu den Presseleuten, lächelt und geht weiter. Sie gelangen an ein Straußen-Gehege, und wieder eilt Kohl zu dem Zaun. "Also, diese Dangeruhs gefallen mir am allerbesten!" Clinton nimmt Kohl zur Seite und fragt: "Sagen Sie, Herr Kohl, wie kommen Sie denn darauf, daß diese Tiere Dangeruhs heißen?" Daraufhin Kohl: "Draußen am Eingang stand doch einer mit erhobenem Finger. Der hat zu den Leuten gesagt: 'e Tennschen, blies. Oll sies ennimels ahr Dangeruhs!'"

Kohl und Clinton gehen in eine Kneipe. Kohl bestellt ein helles, Clinton ein dunkles Bier. Sie stoßen an. "To your health", sagt Clinton. Kohl erwidert: "To your dunkelth."

Auch anderweitig wurde der Kanzler porträtiert:

Mit welcher Wette bewirbt sich Helmut Kohl bei 'Wetten, daß...?' – "Wetten, daß ich neun von zehn Postautos an ihrer Farbe erkenne?"

Was ist der Unterschied zwischen Helmut Kohl und einer Blondine? – Die Blondine ist klüger.

Nicht nur der Kanzler, auch andere bekamen ihr Fett weg (was man nicht unbedingt wörtlich nehmen sollte):

Stromausfall in Bonn. Schröder sitzt im dunklen Klo, Lafontaine schreit in der Pressekonferenz, und Scharping steht eine Stunde lang auf der Rolltreppe.

Was heißt "Verlierer" auf Chinesisch? – Schar-Ping.

Vom Vorspiel zum Ergebnis: Hier sind die unserer Meinung nach drei besten Beiträge aus unserem Wettbewerb. Die sieben Trostpreise wurden unter allen anderen Einsendungen, ungeachtet der Qualität, ausgelost. Aber wie bei der letzten Bundestagswahl hat auch bei unserem Wettbewerb Helmut Kohl gewonnen. Nun denn, beginnen wir mit:

Platz 3: Uwe Zemke aus 25704 Nindorf erhält das Video "Echte Freunde", "Hurra Deutschland"-Skatkarten und ein Radiergummi.

Weil Helmut Kohl des Englischen nicht besonders mächtig ist, lernt er Esperanto. Der Kanzler: "Ijss freu' mijss sjchon auf den Urlaup in diesem sjchönen Lant!"

Platz 2 belegt Ralf Selig, 76344 Egg.-Leopoldshafen, und gewinnt die "Zak Compilation", Radiergummi, Schlüsselanhänger, die Kohl-Quietschfigur und Skatkarten.

The United States have: Bill Clinton, Stevie Wonder, Bob Hope and Johnny Cash.

We have: Helmut Kohl, no wonder, no hope, no cash.

Der Hauptpreis geht nach 57078 Siegen an Oliver Luschnath. Er gewinnt die Quietschfigur, Skatkarten, Telefonkarte, "Hurra-Band"-Video, T-Shirt und die Folgen 1–6 der TV-Serie "Hurra Deutschland" auf Video:

Kinkel und Kohl weilen auf Staatsbesuch in den USA. Präsident Clinton fragt: "Du, Kinkel, hier 'ne Knobelfrage fur dich! Es ist der Sohn deines Vaters, aber nicht dein Bruder. Wer ist das?" Kinkel überlegt angestrengt, dann springt er auf und ruft: "Ich hab's. Das bin ich!" "Super!", sagt Bill Clinton.

Wieder in Deutschland, ruft Helmut Kohl Norbert Blüm an: "Du, Norbert, ich habe 'ne Knobelfrage für dich: "Es ist der Sohn deines Vaters, aber nicht dein Bruder. Wer ist das?" Blüm überlegt minutenlang, dann gibt er auf: "Helmut, ich komme einfach nicht drauf."

"Macht nichts", sagt Kohl, "ich hätte es auch nicht gewußt. Es ist nämlich der Kinkel!"

Wie man sieht, liebt Ihr unsere Spitzenpolitiker heiß und innig. Na ja, wie sang schon weiland Reinhard Mey in seinem Lied "Was gibt's Schöneres auf Erden, als Politiker zu werden":

"Prost, es lebe die Partei! Frisch und fromm und steuerfrei..."

In diesem Sinne – hier die sieben Gewinner der Trostpreise:

Philipp Etzbach, 81476 München

Marcel Montforts, 41238 Mönchengladbach

Roland Dexheimer, 67808 Steinbach

Henning Metfies, 31867 Hülsede

Wolf-Dieter Gerhardt, 45772 Marl

Stefan Jungkunst, 95326 Kulmbach

Heiko Mierisch, 04509 Sausedlitz











Dir Geistesblitze atens im Bus und btens nach Monaten kommen (bist Du blond?). Aber damit Du Dich nicht länger nachts rumwälzen mußt und morgens die Endhaltestelle verpennst, hier die simple Lösung: "Schon mal einen Ziegelstein rückwärts gegessen – schon mal einen Nietslegeiz gegessen?" Das ist aus der papua-neuguineanischen Ureinwohner-Sprache und wird "netslegiss" ausgesprochen. Es bedeutet soviel wie Unterarm. Schlußfolgerung: Hast Du schon mal einen Unterarm, beginnend mit dem Ellenbogen oder – wenn man 'ne Fahne hat – auch mit den Fingern gegessen?
Zum Radmuttern-Duft: Na klar gibt es den. Jeden Morgen setze ich meine persönliche Duftnote vor das Verlagsgebäude: wrummblinklenkbremsquietsch, zweizentimetervorstefansstoßstangestehenbleib. Beim Aussteigen bemerke ich dann den sanften Duft, der von den Radmuttern hochsteigt. Geht natürlich nur mit Henkel-Cabrio.

kate)

Wumm 2

✉ Also Big Pete, Du als Chefredakteur müßtest doch eigentlich einen (wenigstens groben) Überblick darüber haben, was Deine Leutchen in der Redaktion so Tag für Tag für einen Sermon zu den getesteten Spielen schreiben. Und da müßte Dir... aufgefallen sein, daß der liebe Michael Suck über "Woom 2 – Bell on Earth" einen viel zu kleinen und minderbewerteten Test verzapft hat.... Wenn man mich fragen würde, hätte ich folgende Noten gegeben: Grafik: 10, Sound: 9, Ablauf: 10, Aufmachung: 8, Preis/Leistung: 8.

The Hippie

(Anm. d. Red.: Tja, lieber Hippie. Weil wir aber nun mal zu der Überzeugung gekommen sind, daß das Ding nur ein wenig originaller Aufguß des Vorgängers ist, haben wir's nicht ausführlicher behandelt. Wenigstens bei der Gestaltung des Schauplatzes hätte man sich stärker vom Vorgänger abheben können. Naja, nu' isses eh indiziert. Sorry, aber als PC-Hippies sollten wir vielleicht ohnehin lieber gemeinsam eine Partie "BLOOM" spielen – Du weißt schon, das Game, bei dem man den Monstern so lange Blumen schenken muß, bis sie die Nase voll haben und den Helden in Ruhe lassen.

sz)

Larry 6 mit Nadine

✉ Nachdem es mir endlich gelungen war, Larry 6 durchzuspielen, und nun nichts mehr zu tun war, dachte ich so bei mir, daß heute eigentlich die neue ASM kommen müßte. Also sah ich in den Briefkasten, und siehe da: Sie ist endlich gekommen. Also schlage ich sie gleich auf.
(2 Stunden später)
Na ja, nicht schlecht, Moment, was oder wer ist denn das da auf der Seite 96? Eine Praktikantin???
Wie wäre es, wenn Ihr das Bild als Cover für die nächste ASM nehmen würdet, so mit Adresse und so? Oder gebt mir die Adresse, Alter und die Maße. Ich bezahle auch dafür.

MAD

(Anm. d. Red.: Und da sage noch einer, Computerspiele hätten KEINEN Einfluß auf die Spieler.

kate

Du solltest wissen, daß wir mit Vorliebe Monster, Urviecher und Roboter als Titelmotive auswählen! Und da ist Nadine auf jeden Fall außen vor. Für die Adresse hättest Du ja nur ins Impressum schauen müssen: Die Redaktion residiert mittlerweile in der Bremer Str. 10a in 37269 Eschwege. Alter? Ganz einfach! Nadine ist jünger als alle anderen Redaktionsmitglieder. Maße: Während Thomas einen Zollstock in seiner Werkzeugkiste aufbewahrt und ich selbst mein Typomaß eifersüchtig bewache, trat Nadine leichtsinnigerweise ihr Praktikum an, ohne auch nur ein Lineal mitzubringen. Und jetzt, mein lieber, rüber mit der Knete, aber pronto!

sma)

Dauerbrenner

Da haben sich doch unsere Unteragenten in der letzten Zeit ganz schön rar gemacht: Als ich sie fragte, wo sie sich rumgetrieben hätten, antworteten 007a, b und c fast gleichzeitig: "Wir waren tollen Lösungen auf der Spur: 007a hatte sich wochenlang am SNES und an FIFA Soccer festgebissen, 007b war in den Weltraum gestartet, um für UFO die ultimativen Hex-Adressen zu ergründen, und schließlich war 007c als Commander Harris mit der Protostar unterwegs, um eine Allianz zu bilden, die gegen die kriegerischen Aliens zu Felde ziehen und den Sieg erringen konnte." James Blond beruhigte mein angesäuertes Gemüt und sagte nur: "Moneypenny, du mußt viel ruhiger werden."

Bis zum nächsten Mal

Eure Miss Moneypenny

Inhalt

● FIFA Soccer (SNES)

Team Coverage

Die Raumaufteilung sollte immer der eigenen und gegnerischen Mannschaft angepaßt werden, das heißt, die Standardraumaufteilung ist je nach Gegner leicht zu variieren. Bei einem schwachen Gegner kann die Abwehr etwas weiter vorrücken, bei einem starken Gegner sollte der Sturm auch mit nach hinten zurückkommen. Die Aufteilung sollte sich auch nach dem aktuellen Spielstand richten. Liegt man zurück, kann die Abwehr den Druck nach vorne verstärken; bei einer Führung sollte der Vorsprung gesichert werden, indem die Abwehr in der eigenen Hälfte bleibt. Im Simulationsmodus sollte man darauf achten, daß die eigenen Leute keine zu großen Räume abdecken müssen, da sie sonst zu schnell müde werden.

Team Strategy

Nur in Ausnahmefällen (wenn man sich nichts zutraut oder nicht weiter weiß) sollte man *Auto* wählen. In den meisten Fällen ist *Attack* die richtige Strategie – vor allem wenn man dem Gegner überlegen ist oder sich zutraut, gegen einen überlegenen Gegner Tore zu schießen. Mit *Long Ball* wird der Ball von der Abwehr weit nach vorne getrieben. Diese Möglichkeit sollte man nutzen, wenn im gegnerischen Mittelfeld kein Durchkommen ist. Dabei kann es aber passieren, daß der Ball nicht den eigenen Mann erreicht, da Pässe über eine größere Entfernung unpräzise werden.

Defend sollte man wählen, wenn man einen starken Gegner hat und nicht zu viele Tore kassieren will. *All Out Defend* ist die richtige Wahl, wenn der Gegner dauernd aufs Tor zustürmt oder wenn man bei einer eigenen Führung nichts mehr riskieren will. *All out Attack* wird benutzt, wenn man kurz vor Schluß zurückliegt oder versuchen will, ein Unentschieden in einen Sieg zu verwandeln.

Team Formation

Erwartet man keine großen Probleme mit dem Gegner, können die voreingestellten Parameter der Aufstellung benutzt werden. Wer eine andere Aufstellung benutzen will, sollte über folgende taktischen Varianten Bescheid wissen:

3–5–2:
Sehr starkes Mittelfeld. Besonders hilfreich, wenn man mehr Chancen herausarbeiten will oder wenn man selbst mit *Long Ball* nicht durch das gegnerische Mittelfeld kommt.

4–4–2:
Eine gute Standardaufstellung mit starkem Mittelfeld und starker Abwehr. Spielt man mit der Abseitsvariante, dann bietet diese Aufstellung gute Chancen, einen gegnerischer Stürmer ins Abseits laufen zu lassen.

Sweeper:
Theoretisch ist das eine Variante der 4–4–2-Aufstellung, mit dem Unterschied, daß ein Mann aus der Abwehr hinter den drei anderen Abwehrspielern steht. Sind die drei vorderen Abwehrspieler ausgespielt, hat man immer noch die Chance, mit dem Libero die Situation zu retten. Leider ist bei dieser Ausgangssituation das Zuschnappen der Abseitsfalle relativ unwahrscheinlich, weil der Libero zwischen der Abwehrkette und dem Torwart steht. Trotzdem ist diese Aufstellung der Standard-4–4–2-Aufstellung in den meisten Fällen vorzuziehen.

4–2–4:
Starke Abwehr und starker Sturm, wobei aber das Mittelfeld vernachlässigt wird. Diese Taktik ist riskant, weil die gegnerische Mannschaft viel leichter durch das eigene Mittelfeld kommt und man den Ball bei einem Angriff schneller verlieren kann. Mit dieser Taktik kann man aber die Chancenverwertung durch die vielen Stürmer erhöhen und hinten mit der starken Abwehr dichtmachen. Trotzdem sollte man die Taktik nur einsetzen, wenn man selbst eine starke und der Gegner eine schwache Mannschaft hat.

4–3–3:
Ähnelt der 4–4–2-Aufstellung, ist aber etwas offensiver. Gute Angriffsaufstellung, ohne das Mittelfeld übertrieben stark (wie bei 4-2-4) zu schwächen. Wenn man mit einer starken gegen eine schwache Mannschaft spielt, ist diese Aufstellung die erste Wahl.

Starting Line

Diese Option ist wichtig, wenn die voreingestellte Aufstellung geändert, ein eigener Spieler vom Platz gestellt wird oder wenn im Simulationsmodus ein frischer Spieler aufs Feld geschickt werden soll. Ändert man die Aufstellung, dann werden die Positionen, nicht aber die Eigenschaften der Spieler verändert. Das heißt, wechselt man zum Beispiel von der 4–3–3- zur 4–2–4-Aufstellung, landet plötzlich ein Mittelfeldspieler im Sturm. In diesem Fall sollte man mit *Starting Line* den Mittelfeldspieler gegen einen Stürmer tauschen.

Die stärksten Mannschaften

Die drei besten Mannschaften im Spiel sind Deutschland, Italien und Brasilien.

Der Simulationsmodus

Hier muß man besonders aufpassen, weil die Spieler mit Dauer des Spiels müde werden und nur zwei Auswechslungen vorgenommen werden können. Deshalb muß man a) sich mit dem Benutzen der Spurttaste (A-Taste) zurückhalten;

b) die Räume bei *Team Coverage* gut verteilen;
c) einen Spieler, der zu müde zum Weiterspielen ist, gegen einen frischen Spieler auswechseln;
d) die Fouls in Grenzen halten, weil man sonst Gelb-Rot-gefährdete Spieler nicht gegen neue auswechseln kann.

Die gelben und roten Karten

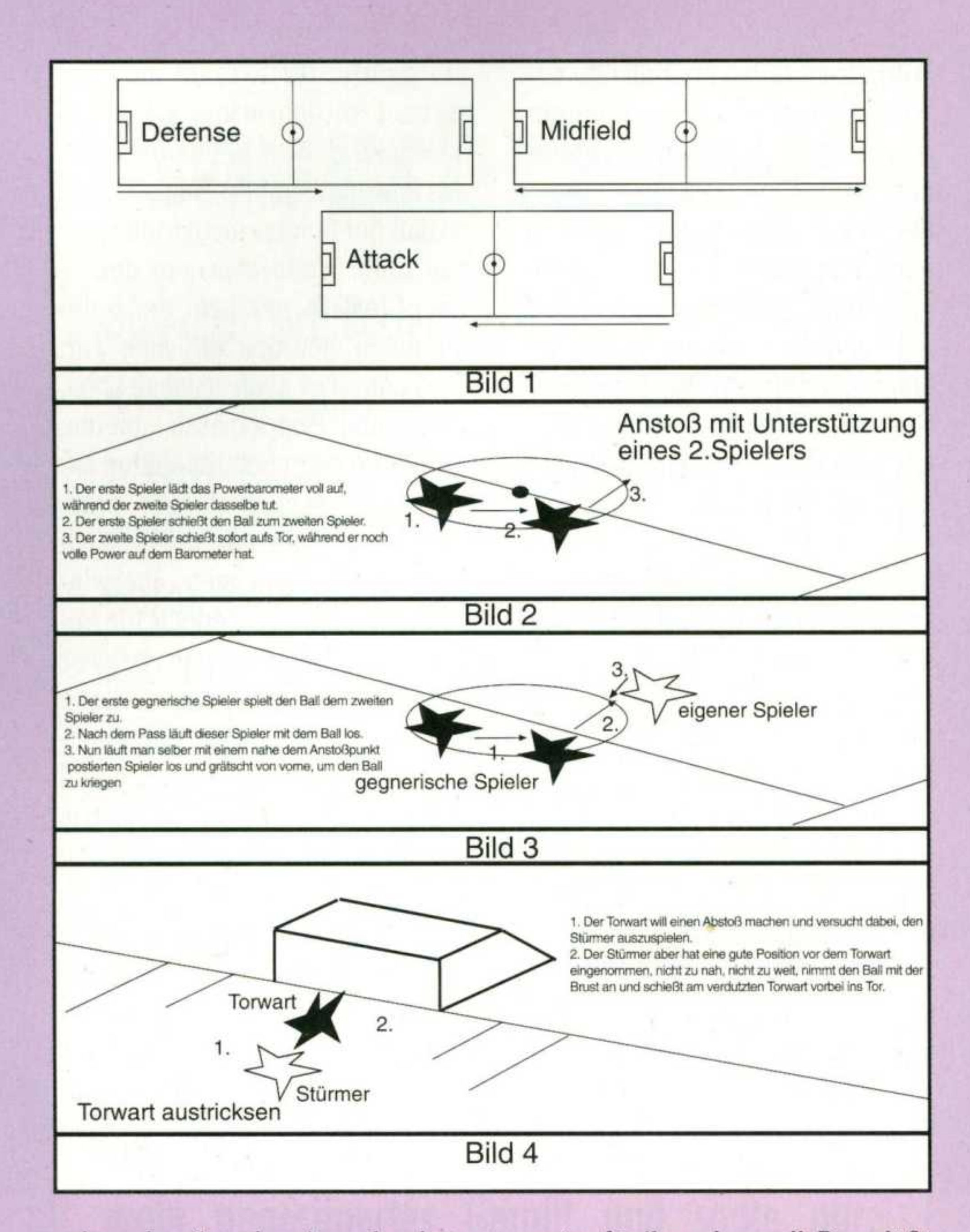
Spieler, die schon Gelb gesehen haben, für die es aber einen fähigen Ersatzmann gibt, sollten ausgewechselt werden. Es besteht sonst die Gefahr einer roten Karte. Es ist besser, mit einer leicht geschwächten, aber vollzähligen Mannschaft weiterzuspielen, als nur mit 10 Mann.

Der Gegner ist im Ballbesitz

In diesem Fall sollte man schnell handeln, denn Gegentore fallen schneller als man denkt. Die beste Möglichkeit ist dann die Grätsche von vorne (Y-Knopf), wenn der gegnerische Spieler auf den eigenen zurennt. In dieser Position erwischt man den Ball besonders gut. Die Grätsche von hinten sollte man sich möglichst verkneifen, da sie bei weitem nicht so effektiv ist; statt dessen steigt die Wahrscheinlichkeit eines Freistoßes oder einer gelben bzw. roten Karte. Die Grätsche von der Seite ist ebenfalls nicht so effektiv, denn auch hier winkt eher die Pappe des Schiedsrichters. Wer lieber absolut fair spielt, sollte die Spurttaste (A-Taste) benutzen, um das Laufduell mit dem Gegner zu gewinnen und an den Ball zu kommen. Nur im absoluten Notfall sollte man die Notbremse (X-Taste) ziehen. Die Chance, daß der Schiedsrichter einmal nicht aufpaßt und diese Aktion nicht bestraft, ist minimal. In 90 Prozent der Fälle wird man erwischt. Hat man Glück, bekommt der Gegner nur einen Freistoß. Ansonsten gibt es eine gelbe bzw. rote Karte. Wenn die Aktion im eigenen Strafraum passiert, kommt es sogar zu einem Strafstoß für den Gegner.

Wenn man selbst am Ball ist

Wird ein hoher Ball gespielt, um den Gegner zu passieren, sollte man nicht warten, bis der Ball wieder den Boden berührt, sondern noch mal einen Knopf drücken, um zum Kopfball aufzusteigen und den Ball so zum nächsten Spieler zu bringen. Wird man vom Gegner bedrängt und steht dabei mit dem Rücken zu ihm, hat man zwei Möglichkeiten: Mit etwas Glück steht ein Spieler in der Nähe, zu dem man zurückpassen kann. Im anderen Fall muß man das Richtungskreuz gegen die Blickrichtung drücken und schießen, damit der Spieler einen Hackentrick oder Fallrückzieher macht. Eventuell steht dann ein eigener Spieler in der Nähe und kommt an den Ball. Ist das nicht der Fall, legt man mit der A-Taste einen kleinen Spurt ein, um wieder in Ballbesitz zu kommen. Hat man schnelle Spieler und führt den Ball, dann kann man einen Alleingang versuchen, indem man mit gedrückter A-Taste aufs Tor zurennt. Mit gedrückter A-Taste ist der Spieler zwar schneller, aber das Powerbarometer füllt sich auf, so daß der Spieler nicht mehr passen kann. Wenn man nun den A-Knopf losläßt, versucht der Spieler einen Gewaltschuß aufs Tor. Man kann aber auch so lange Lobs, Pässe und Doppelpässe spielen, bis man in guter Schußposition ist. Lobs (Y-Taste) sind sehr praktisch, weil man mit ihnen auch größere Entfernungen überwinden kann. Sie sind jedoch für bedrängte Spieler etwas schwer unter Kontrolle zu bringen. Pässe (B-Taste) sind einfacher anzunehmen, aber sie sind viel kürzer, und die Bälle gelangen schon mal in den Besitz des Gegners. Doppelpässe (X-Taste) sind dann sehr effektiv, wenn man mit ihnen richtig umgehen kann. Wichtig ist, daß man mit dem Powerbarometer sehr vorsichtig hantiert und nie mehr als 50 Prozent Power einsetzt, denn sonst werden die Bälle



sehr schnell und weit und gehen mit Vorliebe ins Aus. Ein gute Möglichkeit für weite Pässe ist ein nicht zu starker Schuß (A-Taste mit 50–75 Prozent Power, je nach Entfernung zum Tor). Beim Schuß aufs Tor sollte man den Ball ruhig etwas andrehen (über die L- und R-Tasten). Ist der Ball langsamer, läßt er sich besser andrehen. Man sollte die L- und R-Tasten aber nur ganz vorsichtig einsetzen, weil der Ball sonst links oder rechts am Tor vorbeigeht. Bei schnelleren Bällen kann man ruhig die betreffende Taste etwas länger gedrückt halten, ohne den Ball am Tor vorbeizuschießen.

Anstoß

Hat der Gegner einen schwachen Torwart und man selbst verfügt über starke Schützen, kann man ruhig einen direkten Schuß aufs Tor versuchen. Das klappt am besten, wenn man zu zweit in einem Team spielt. Spieler 1 drückt die A-Taste so lange, bis das Powerbarometer voll ist. Spieler 2 macht dasselbe. Nun läßt Spieler 1 den Knopf los und spielt den Ball zu Spieler 2, der weiter den A-Knopf gedrückt hält. Sobald Spieler 2 den Ball bekommt, ist das Powerbarometer für ihn schon voll. Dann läßt Spieler 2 den Knopf los und zieht damit auf das Tor ab. Der Schuß muß schnell erfolgen, weil sonst das Powerbarometer für Spieler 2 wieder von unten gefüllt wird; dann wird entweder der Schuß zu schwach, oder der Gegner kommt in Ballbesitz, wenn man zu lange wartet.

Hat der Gegner Anstoß, dann gibt es eine gute Möglichkeit, um in Ballbesitz zu kommen. Man postiert seinen Spieler nicht weit vom Anstoßpunkt und grätscht in den gegnerischen Anstoßpaß von vorn hinein.

Elfmeter

Um einen Elfmeter erfolgreich abzuschließen, sollte man ein volles Powerbarometer einsetzen und den Ball stark in eine Richtung andrehen. Wenn der Gegner einen Elfmeter ausführt, muß man sich für eine Seite entscheiden (also rechts oder links und die B-Taste drücken). Es helfen in dieser Situation nur Glück und der richtige Riecher.

Freistoß

Führt man einen Freistoß in der eigenen Hälfte aus, dann kann man ruhig alles einmal probieren (bis auf einen direkten Schuß aufs Tor, weil der Ball dabei ganz bestimmt nicht reingeht). Bei einem starken Mittelfeld hat sich der Paß bewährt, weil sich das Spiel dann meist gut entwickelt. Mit einem Lob können größere Entfernungen gut überbrückt werden. Riskant, aber gut, wenn er gelingt, ist ein Doppelpaß mit dem X-Knopf, wobei man auch das Powerbarometer etwas höher einstellen kann als sonst. Der Ball fliegt durch das gesamte Mittelfeld, ohne daß ihn ein Spieler bekommt. Wenn der Ball dann noch zum eigenen Stürmer gelangt, hat man eine gute Torchance.

Wird der Freistoß in der gegnerischen Hälfte ausgeführt, kann man ruhig mal einen direkten Schuß aufs Tor wagen (mit vollem Powerbarometer), weil der Ball dabei ab und zu auch ins Tor geht.

Ecke

Beim Eckball sollte man einen Spieler anspielen, der im gegnerischen Strafraum steht und relativ ungedeckt ist. Dieser Spieler wird dann versuchen, sofort per Kopfball oder Schuß den Ball ins Tor zu befördern. Sind alle Spieler im Strafraum stark gedeckt, sollte ein Spieler außerhalb des Strafraums angespielt werden. Dieser hat zwar eine größere Distanz zum Tor, wird aber nicht von gegnerischen Spielern behindert. Bekommt der Gegner eine Ecke zugesprochen, sollte man möglichst schnell den B-Knopf drücken (sobald der Ball die Ecke verlassen hat), und neben dem gegnerischen Spieler stehen, für den der Ball gedacht ist. Sobald der Ball diesen Spieler erreicht hat, sollte man versuchen, mit einer Grätsche an den Ball zu kommen (wird nur selten vom Schiri gepfiffen), und dann mit dem Ball so schnell wie möglich einen Konter zu laufen. Diese Methode kann man auch nach dem Abstoß des Gegners einsetzen, um in Ballbesitz zu kommen.

Der Torwart

Hat der Torwart den Ball unter Kontrolle gebracht, sollte man einen zu kurzen Abwurf vermeiden, weil das Risiko zu groß ist, daß ein Gegenspieler in der Nähe ist. Ein Abschlag (Schuß) ist immer besser. Man kann ruhig 75 – 100 Prozent Power einsetzen, damit der Ball möglichst weit fliegt. Erreicht der Ball die Spieler nicht, muß man etwas weniger Power benutzen. Dadurch wird der Schuß zwar kürzer, aber präziser.

Den gegnerischen Torwart ausspielen

Es ist gibt eine gute Möglichkeit, den computergesteuerten Torwart auszutricksen. Wenn er den Ball gerettet hat und den Abstoß vorbereitet, stellt man sich direkt vor ihn, so daß der Spieler den Ball mit der Brust annehmen kann. Mit etwas Glück schießt der Torwart gegen den Spieler, dieser kommt in Ballbesitz und kann aufs Tor schießen. Das ist am Anfang nicht ganz einfach, aber mit etwas Übung klappt es gut.

Crazy Ball

Gibt man im Optionsmenü **XABY YBAX** hintereinander ein, erscheint die Option *Crazy Ball*. Ist sie aktiviert, macht der Ball die komischsten Sachen. Mal verlädt er den gegnerischen Torwart, indem er kurz vor dem Tor die Richtung ändert; so entsteht unter Umständen ein Traumtor. Mal ändert er bei einem direkten Schuß aufs Tor die Richtung um 90 Grad und geht ins Seitenaus.

Paßwörter

Alle Paßwörter für die deutsche Nationalmannschaft beim Turnier:

1.	CRVWQFGDF
2.	CRVWQN26V
3.	CRVWQVJP67
4.	CRVWQØ2RXV
5.	CRVWQ3JRX1S
6.	CRVWQ42R1P1
7.	CRVWQ52R2RF

■

Alexander Niewiadomski

● Der Patrizier

Um bei "Der Patrizier" auf dem PC ein Guthaben von ca. 200 Millionen Taler sein eigen nennen zu können, muß man wie folgt vorgehen: Man beginnt ein neues Spiel (Spielmodus: langsam), speichert es direkt im Heimathafen ab und merkt sich nach Möglichkeit den Namen des Schiffs. Jetzt lädt man dieses Spiel in einen Diskeditor (z.B. von Norton) und fährt mit dem Cursor zur Stelle 2080:05. Dort gibt man folgende hexadezimale Zahl ein: **FF FE 0F 0E.** *(Vor-*

Was haben Sport und Sex gemeinsam?

Höhepunkte!

Hiermit stellen wir Ihnen die sportlichen Höhepunkte der Saison vor.

U.S. GOLD®

WORLD CUP GOLF

Spielen Sie die Golf-Weltmeisterschaft in Puerto Rico sowie 15 weitere Wettbewerbe in einer authentischen Simulation. Mit durchschnittlich 500 gerenderten Ansichten pro Loch auf dem komplett mit Video aufgezeichneten Hyatt-Dorado-Beach-Golfplatz zeigt sich die Golf-WM in extrem realistischer Darstellung. Phantastische Fly-Bys, detaillierte Optionen, Wetterbedingungen, Übungsmodus und Schlägerwahl sind nur einige Features der speziell für CDs entwickelten Golf-Software. Verbessern Sie Ihr Handicap mit dieser einmaligen Simulation! Ergänzende, weltweit attraktive Golfplätze sind in Vorbereitung.

- MS-DOS CD-ROM
- MEGA CD
- 3 DO
- CD-i
- CD 32

POWER DRIVE

Die Sonne knallt vom Himmel und taucht den Asphalt vor Ihnen in gleißendes Licht. Die erste von insgesamt 64 Rallye-Strecken auf 8 internationalen Schauplätzen liegt vor Ihnen, und die Zuschauer wollen Ihren "Power Slide" sehen ... Wenn Sie siegen, können Sie mit den Preisgeldern Ihr Auto reparieren oder ein neues kaufen. Sechs verschiedene Fahrzeuge (vom Mini Cooper bis zum Toyota Celica), drei Klassen, totales Fahrgefühl mit realistischen Fahrzeugeigenschaften, verschiedene Fahrprüfungen bei Wind und Wetter, Tag und Nacht, schwierigen Off-Road-Strecken, Schotter- und Sandpisten: Hier wird Ihnen alles abverlangt! 1 - 2 Spieler.

- MS-DOS CD-ROM
- MS-DOS
- AMIGA
- SNES
- MEGA DRIVE
- GAME GEAR



HURRICANES

Wird das Entscheidungsspiel zwischen der karibischen Fußball-Mannschaft HURRICANES und den "Gorgons" stattfinden? Wenn die sympathischen Kicker nicht rechtzeitig erscheinen, gewinnt automatisch der Erzrivale. Führen Sie die HURRICANES ins Finale, indem Sie geschickt die Fallen der Gorgons umgehen! Action in fünf Comic-Episoden für 1 - 2 Spieler (simultan).

- SNES
- MEGA DRIVE
- GAME GEAR

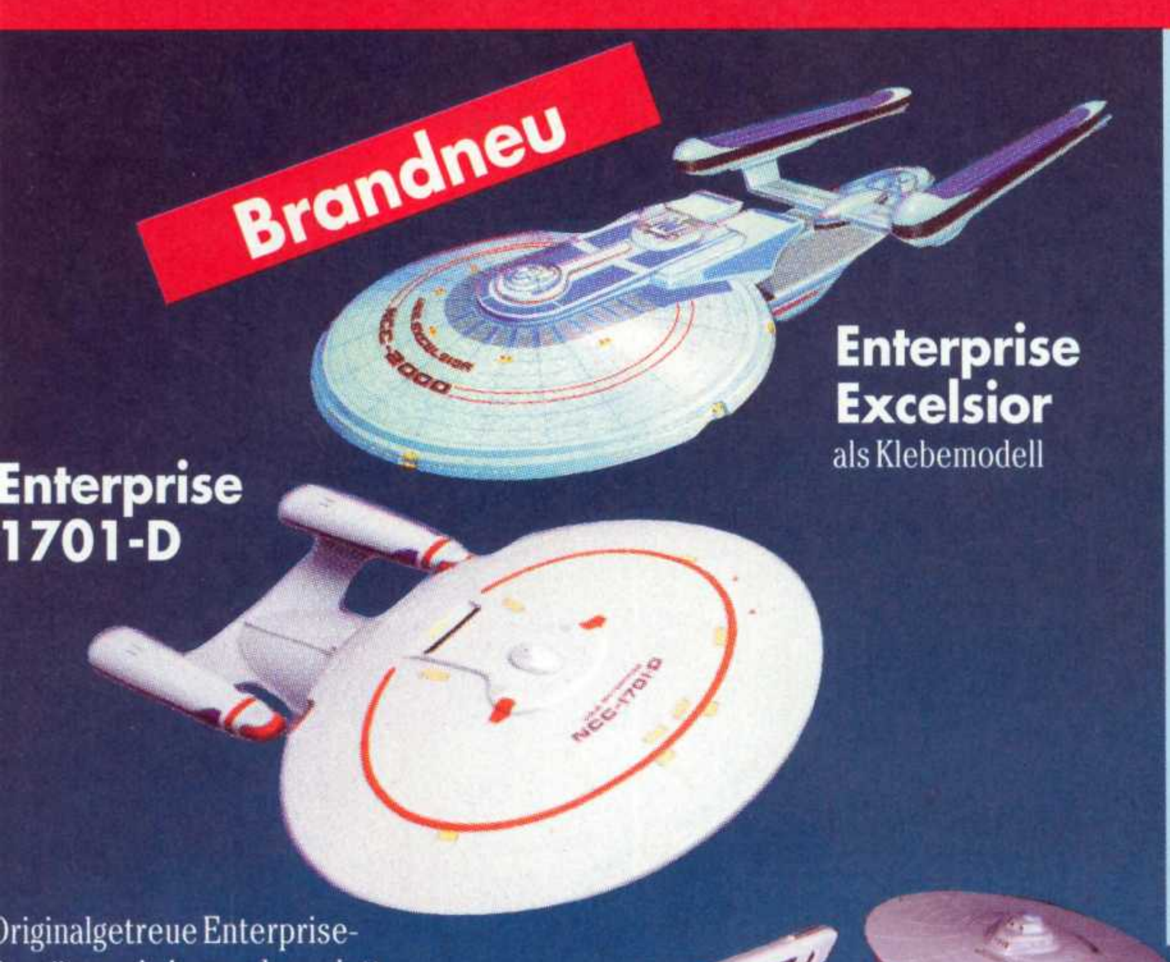
PS: Um Ihr Liebesleben müssen Sie sich allerdings schon selbst kümmern ...


PAPYRUS
Maxwell House









Enterprise Excelsior
als Klebemodell

Enterprise 1701-D

Originalgetreue Enterprise-Bausätze, wie immer komplett mit Aufklebern und Ständer (ohne Bemalung). 1701-A (rechts), 1701-D (oben) oder Excelsior (ganz oben), zum absoluten Hammerpreis

zu je **49,95**

Enterprise 1701-A

Star-Trek-Fans aufgepaßt!



Star-Trek-Communicator "The Next Generation" mit Sound-Effect **38,00**



Star-Trek-Communicator als Metal-Pin **39,00**



Schlüsselanhänger mit je 8 Sounds aus der Serie "Star Trek - The Next Generation" **nur 24,95**



oder "Star Trek Original" **nur 24,95**

Deep-Space-Nine-Station

59,95

Ein Muß für jeden Star-Trek-Fan. Die Originalstation aus der Fernsehserie



X-Wing-Fighter

Maßstabgetreue Nachbildungen als Klebemodelle



37,95

TIE Interceptor

als Snap-Bausatz für

27,95



Star-Wars-Destroyer

des Imperiums als beliebtes Klebemodell

49,95

Star-Trek-3-Teile-Pack



Klingonen-, Ferengi- und Romulaner-Kampfschiff zusammen nur **54,95**

Millennium Falcon

supergroßer Klebebausatz

59,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme **(05651) 9796-18**

● Protostar

Ein kurzer Rückblick auf die Ausgangsposition sei gestattet:
Die Zukunft sieht absolut düster aus, wenn da nichts weltbewegendes passiert. Wir schreiben das Jahr 2335 und unsere gute alte Erde wird von einer fremden Rasse, den Skeetch, bedroht. Die Attacken auf friedliche Kolonien und hilflose Raumstationen nehmen mehr und mehr zu. Eine militärische Invasion des mit modernsten Waffen versehenen Imperiums scheint unabwendbar, da unser blauer Planet keine Mittel besitzt, die er der Übermacht entgegensetzen könnte. Die einzige Hoffnung ist eine Allianz mit anderen Rassen des Universums, die dann stark genug wäre, den Skeetch Paroli zu bieten. Und so wird ein Captain der Erdstreitkräfte als "Diplomat" abgestellt. Da die Skeetch von diesen Bestrebungen natürlich nichts erfahren dürfen, muß er "undercover" arbeiten: Commander Harris wird kurzerhand zum Zivilisten degradiert und bekommt einen alten Handelsraumer samt Beiboot. Als erfahrener Pilot schneller Schiffe ist er davon natürlich nicht besonders begeistert, aber was hilft's, wenn das Schicksal der Erde auf dem Spiel steht. Sein Ziel ist der Sektor Thule, der direkt an das Skeetch-Imperium grenzt. Vor Ort sind Kommunikation und diplomatische Gespräche am ehesten möglich, doch die Gefahr überraschender Skeetch-Angriffe ist allgegenwärtig.
Insgesamt vier Rassen leben im Thule-Sektor. Unser guter Commander "Underground" Harris muß nun diese wirklich unterschiedlichen Rassen zum Eintreten in die Allianz bewegen. Und dieses Ziel zu realisieren ist verdammt schwierig.



Denn da gibt's zum Beispiel die Kaynik: blauhäutig, rotzfrech und immer nach der Regel handelnd: "Erst ballern, dann reden!" Eingeschaltete Schilde des Raumers stimmen sie zwar nicht gerade freundlich, sind aber zum Selbstschutz sehr zu empfehlen.
Die Deresta sind hingegen eine sehr (und ich meine SEHR) schüchterne Rasse, die viel Wissenschaft betreibt. Kontakte scheinen sich hier besonders schwierig zu gestalten.
Bei den Gheebrant, einer insektenähnlichen Rasse, scheint eine Kommunikation auch äußerst kritisch, sie sind nämlich äußerst arrogant (paßt zu ihrem Aussehen).
Um erst einmal an ein paar Credits heranzukommen (Stärkere Waffen und schnellere Antriebe, die man dann kaufen kann, können erheblich zum Gelingen der Mission beitragen), muß sich der Ex-Commander erst einmal mit einer schlagkräftigen Crew versorgen, wobei er immer vor einer eventuellen Meuterei auf der Hut sein muß. Danach kann er dann Planeten erforschen und Erze, Mineralien und diverse andere (Credits-bringende) Stoffe suchen. Vielleicht schafft er's ja auch, diese in einer der drei Raumstationen oder in einer der Städte möglichst gewinnbringend zu verhökern, es kann sich allerdings oft etwas schwierig gestalten, denn beim Handeln gibt's hier und da auch mal was auf die

flog zu den Koordinaten 066,075 und stieß dort tatsächlich auf ein nahezu zerstörtes NEWFRONT-Schiff. Ich vermutete, daß wohl niemand mehr am Leben war, doch ein vorschriftsmäßiger Routine-Scan bewies mir das Gegenteil.
Die Com-Systeme des zerstörten Schiffs funktionierten zum Glück noch: Eine junge Frau erschien auf dem Bildschirm. Ich erfuhr von ihr, daß das Schiff wohl nur noch ein paar Minuten existieren würde,



deshalb mußte ich schnell handeln. Nach einer erfolgreichen Rettungsaktion beobachtete ich, wie sich das andere Schiff atomisierte. *(Anmerkung: Auch derartiger Schrott enthält immer noch einige Rohstoffe, die man mitnehmen kann.)*
Die junge Dame hieß Cassi, und weil ich einen Navigator gut gebrauchen konnte, überredete ich sie, auf meinem Schiff zu arbeiten. *(Anmerkung: Die Crew sollte immer freundschaftlich behandelt werden. Des weiteren ist darauf zu achten, daß ständig genug Credits zur Verfügung stehen, um die Mannschaft zu bezahlen. Außerdem können die einzelnen Crew-Mitglieder wertvolle Tips zu den verschiedensten Themen geben.)*
Nach einigen weiteren Credits-trächtigen "Rohstoffe-Einsammel-Flügen" dachte ich, daß es an der Zeit wäre, Kontakt mit einer der fremden Rassen aufzunehmen. Ich wählte zunächst die freundlichen, aber überaus ängstlichen Deresta, die als brillante Forscher bekannt waren. In früheren, überaus behutsam und freundlich geführten Gesprächen hatte ich erfahren, daß sich ihre Heimatwelt Boobolla bei den Koordinaten 045,084 befand.
Auf Boobolla suchte ich zunächst eines der Deresta-Handelszentren auf und schloß einige (für die Deresta) vorteilhafte Geschäfte ab. Als ich mich später noch eingehender über ihre Rasse erkundigte, teilten mir die Deresta aufgeregt mit, daß zehn ihrer besten Wissenschaftler von Piraten gekidnappt worden waren. Sie baten mich, die Entführten zu retten. Ich willigte sofort ein und machte mich direkt auf die Suche nach den Verschollenen.
Weil die Systeme um Freehaven einen ziemlich üblen Ruf genossen und dort wahrscheinlich viele Piraten ihre Schlupfwinkel hatten, fing ich mit meiner Suche in diesem Sektor an. Nach einigem Herumfliegen empfing ich plötzlich einen Hilferuf – es handelte sich um die gekidnappten Deresta! Mit den Kidnappern war nicht zu verhandeln. Ich zerstörte eines der beiden Piratenschiffe. Das andere, das die Wissenschaftler an Bord hatte, ergab sich daraufhin. Ich rettete die Deresta und ließ den Piraten zurück; vorher jedoch konfiszierte ich alle seine Waffensysteme, Schutzschilde sowie die Maschinen, um sie später gewinnbringend zu verscherbeln.
Bevor ich jedoch die Deresta nach Boobolla zurückbrachte, flog ich Freehaven an, um meine Beute zu verkaufen und mich kurz zu entspannen. Am Com-Terminal, wo ich neben den üblichen Spenden auch regelmäßig die neuesten Nachrichten abrief, erhielt ich den Anruf eines gewissen Lindquist. Der Biotechniker bemühte sich um eine Anstel-

lung auf einem Raumschiff. Ich zögerte nicht, ihn in meine Crew aufzunehmen.
Im Technik-Center stieß ich auf Yikkak, einen Kaynik, dem die Arbeit in der Werft nicht mehr gefiel. Er sehnte sich danach, auf einem Raumschiff arbeiten zu dürfen. Da Kayniks hervorragende Kämpfer sind und ich mir dachte, ein "zahmer" Vertreter jener Spezies dürfte bei Verhandlungen mit anderen Kayniks hilfreich sein, stellte ich ihn als Abwehroffizier ein. Danach begab ich mich nach Boobolla, wo die Deresta überglücklich über die Rettung ihrer Leute nicht lange zögerten und der Allianz beitraten.
Bei einem weiteren Gespräch mit den Deresta nahm einer der Wissenschaftler, die ich gerettet hatte, Kontakt zu mir auf und bat mich, auf meinem Raumschiff das Labor übernehmen zu dürfen. Natürlich gestattete ich es ihm. Als nächstes versuchte ich, die Vantu für die Allianz zu gewinnen. Aus mehreren Gesprächen mit anderen NEWFRONT-Commandern sowie den Deresta hatte ich erfahren, daß die Vantu eine äußerst intelligente, philosophisch veranlagte, pazifistische Spezies seien – allerdings sprach man ihnen auch eine enorme Arroganz zu. Die Heimat der Vantu, Tavantal, spürte ich bei den Koordinaten 084,048 auf. Ich führte ein außerordentlich höfliches Gespräch mit ihnen, und das zeigte auch die gewünschte Wirkung.
Bei unserem nächsten Treffen bat ich sie um Informationen über ihre Spezies. Ich erfuhr, daß sie ähnliche Probleme wie zuvor die Deresta hatten: Die Skeetch hatten eine Vantu-Kolonie in eines ihrer berüchtigten Strafgefangenenlager umgewandelt, und die dort lebenden Kolonisten gefangengenommen. Selbstverständlich versprach ich den Vantu, ihre Leute von dort zu befreien.



Mein direkter Weg führte mich zur Strafkolonie (084,111), und mein Raumschiff wurde prompt in einen schweren Kampf mit Skeetch-Schiffen verwickelt. Auf der Planetenoberfläche wimmelte es ebenfalls von Skeetch-Patrouillen. Sie zu zerstören, war sinnlos – dauernd tauchten neue auf! Also beschränkte ich mich darauf, den Schüssen so gut wie möglich auszuweichen und die Vantu aufzulesen. Kaum war der letzte Vantu an Bord, gab ich den Befehl, zum Raumschiff zurückzukehren. Die Vantu waren von ganzem Herzen für ihre Rettung dankbar, und die Unterzeichnung der Beitrittserklärung auf Tavantal, die die Vantu zu Allianzmitgliedern machte, war eigentlich nur noch eine Frage der Form. Beeindruckt von meiner Kühnheit, meldete sich zusätzlich ein Vantu namens Tanuva bei mir und äußerte die Bitte, als Kommunikationsoffizier auf meinem Schiff zu arbeiten. Meine Mannschaft war jetzt zwar komplett, jedoch fehlten der Allianz immer noch zwei Mitglieder: ein aggressiver Kaynik und ein insektoider Ghebraant. Ich entschloß mich, zuerst die Ghebraant aufzusuchen. Diese völlig emotionslose Spezies brachte mich nach einigen freundlichen, jedoch absolut fruchtlosen Gesprächen an den Rand der Verzweiflung. Ich versuchte schließlich, in einer ihrer Städte Handel zu betreiben, weil ich bereits von anderen

Schwefel	50 CR
Selen	40 CR (K)
Silber	60 CR
Silizium	20 CR
Stickstoff	20 CR (D)
Strontium	60 CR
Tantalum	70 CR
Tellur	60 CR (V)
Thallium	60 CR
Thorium	70 CR
Titan	60 CR
Unimold	100 CR (G)
Uran	70 CR
Vanadium	50 CR (D)
Wasserstoff	10 CR
Wismut	80 CR
Wolfram	60 CR
Xenon	30 CR (K)
Zink	50 CR
Zinn	50 CR
Zirkonium	60 CR

Newfront-Preisliste für "Außerirdische Handelsgüter" für 2336:

Rohstoff	CR/m3
Adrenalpsych	150 CR (V)
Architectris	80 CR (D)
Autosage	110 CR (D)
Biotoxin	120 CR (K)
Confidram	120 CR (V)
Discordoodad	40 CR (D)
Doltinker	50 CR (D)
Empathilink	130 CR (V)
Eruditext	100 CR (V)
Fabricord	110 CR (G)
Flematrix	30 CR (D)
Frolicounter	20 CR (D)
Geheimdaten	150 CR (K)
Hafnium	70 CR (G)
Hellseher	90 CR (V)
Immutiplate	150 CR (G)
Reflectorall	90 CR (G)
Spazooka	90 CR (K)
Structurstak	120 CR (G)
Tacticom	130 CR (K)
Technetium	60 CR (V)
Technitool	130 CR (G)
Traumanet	110 CR (K)

Newfront kauft jede gefundene Lebensform! Wir zahlen bis zu 800 CR/St.
Die Buchstaben in () neben den einzelnen Waren bedeuten, daß die jeweilige Ware bei der entsprechenden Spezies erhältlich bzw. nur dort zu bekommen ist.
(D) Deresta
(G) Gheebrant
(K) Kaynik
(V) Vantu

Allgemeine Tips:
– Man sollte gänzlich auf Systeme der IIer-Klasse verzichten, da man viel Geld sparen kann, wenn man gleich von der Ier- auf die IIIer-Klasse umsteigt.
– So viel wie möglich mit anderen Raumschiffen kommunizieren, um entweder Informationen zu bekommen oder Handel zu treiben.
Verhalten: Es gibt fünf verschiedene Verhaltensmöglichkeiten: höflich, freundlich, normal, unfreundlich, ruppig. Bei den einzelnen Rassen sollte man sich wie folgt verhalten:

Menschen	höflich, freundlich, normal
Deresta	höflich
Gheebrant	höflich, freundlich
Kaynik	freundlich, normal
Vantu	höflich

– Der Handel mit anderen Spezies bzw. mit Newfront-Kapitänen ist stets zu empfehlen, weil Newfront zwar alles aufkauft, aber nur Festpreise bezahlt. Beim Handeln kann man natürlich mehr Profit erzielen.
– Lebensformen: Es existieren genau 24 verschiedene Lebensformen im Thule-Sektor. Jeweils drei unterschiedliche können auf folgenden Planeten gefunden werden:

Ballont	081,072
Booboola	045,084
Hive IV	030,045
Iyarlan	156,051
Kanyikai	144,036
Orpheon	171,072
Tavantal	084,048
Tridderak	105,054

– Rohstoffe können in großen Mengen auf folgenden Planeten gefunden werden:

Planet	Rohstoff	System
Galothia	Stabilium, Silizium	066,075
Irrindy-Minor	Eisen, Schwefel, Wismut	009,057
Kaldens II	Quecksilber	060,066
Morning-Star	Gold, Silber	054,063
Oron	Niob, Thallium, Zink	144,036
T'Sun-Ami	Thallium, Vanadium	147,075
New-Valoria	Kupfer, Uran, Vanadium	126,057
W'KChuke	Natrium, Zirkonium	048,039

Nase. Mal hilft es schon uninteressiert zu tun oder sich dumm zu stellen, manchmal geht es nur über die harte und fiese Tour.

Bei all dem darf er die Erde aber nicht vergessen. Die ist nämlich über jede Hilfe (insbesondere in finanzieller Form) mehr als dankbar. Und mit jedem neu entdeckten Planeten und jeder Rasse, mit der man



Freundschaft schließen kann, wird die Stellung der Erde mehr und mehr gegen mögliche Angriffe der Skeetch gestärkt. Regelmäßige Berichterstattung sind für ein Mitglied der Streitkräfte natürlich selbstverständlich.

Und so zieht sich der teils eintönige, teils packende Pilotenalltag dahin, denn schier unerschöpflich scheint die Zahl der Planeten, die es noch zu entdecken gilt und auf denen man neue Städte, fremde Rassen und unbekannte Raumschiffe finden kann, mit plauderlustigen Erdpiloten oder waffenstarrenden Aliens. In den Bars der Raumstationen hingegen gibt es genug Ruhe und kühle Drinks, manchmal auch die eine oder andere interessante Information.

Ob die Crew letztendlich überleben oder die Erde wirklich retten kann – das liegt nicht nur in den Händen einer höheren Macht, sondern in diesem Fall in denen von Commander Harris und seiner Crew... Verfolgen wir besser seinen letzten Bericht:

Human Defense Coalition: Special Operations – Confidential

Abschließender Bericht über die PROTOSTAR-Direktive im Thule-Sektor, Sternzeit 142:2336

Nachdem ich von Col. Hawking nähere Details in bezug auf meine Mission erhalten hatte, machte ich mich zunächst daran, die Raumstation Garriod näher zu erkunden. Neben diversen Läden und Aufzügen zu den Quartieren der Kolonisten gab es auf dem Promenadendeck der Station ein sog. Biotech-Center, in dem man Informationen über bereits erforschte Lebensformen einholen, unbekannte Lebensformen verkaufen sowie evtl. verstorbene Besatzungsmitglieder gegen eine Gebühr von 5000 CR wiederbeleben lassen konnte. Für das leibliche Wohl sorgte eine Bar, genauer gesagt, man konnte dort seinen Durst löschen. In einer Börse konnte man außerdem gefundene Mineralien und Metalle zu Festpreisen verkaufen sowie Stabilium zum Preis von 100 CR/m³ erwerben. *(Anmerkung: Stabilium kann zum selben Preis auch auf den Heimatplaneten der einzelnen Rassen erworben, bzw. auch in größeren Mengen auf dem Planeten Galothia gefunden werden.)*

Im Technik-Center hatte man die Möglichkeit, Komponenten seines Raumschiffs zu verkaufen und bessere Maschinen, Waffen, etc. zu kaufen. *(Anmerkung: Diese Einrichtungen existieren auf jedem NEWFRONT-Stützpunkt.)*

Ich traf dort auch zum ersten Mal auf einen Kaynik, der im Technik-Center als Mechaniker arbeitete. Er konnte einiges Interessantes über die Technik von NEWFRONT-Raumschiffen sowie seine Spezies erzählen, aber leider hatte er nicht viel Zeit, um sich mit mir zu unterhalten. Da ich schon mal dort war, nutzte ich die Gelegenheit, um die beiden An-

wenn es sich bei meinen Abenteuern um eins dieser altmodischen Computerspiele gehandelt hätte) den Sieg für die Allianz besiegeln würde. Doch wie sollte man es zerstören?

In der Bar traf ich meinen Kumpel Dodel. Ich klagte ihm mein Problem, und nach anfänglichen Zögern erzählte er mir eine erstaunliche Geschichte (die ich zum Schutz der Privatsphäre Dodels nicht verraten werde). Mit den gewonnenen Informationen begab mich zu den Koordinaten, die Dodel mir auch genannt hatte und fand dort das Wrack der Whirlick vor. Auf der Brücke des Schiffs drückte ich den gelben, blinkenden Knopf und aktivierte damit eine Codefrage.

Mit dem Code aus Dodels Erzählungen konnte ich sie beantworten und erhielt Zugang zum Laderaum. Dort fand ich einen Photonenprojektor sowie eine Maschine V vor. ABE440 installierte sogleich beide Systeme auf meinem Schiff.

Mit genügend Stabilium an Bord (der Photonenprojektor benötigte 100m³ pro Schuß!) machte ich mich auf die Suche nach dem Skeetch-Schlachtschiff. Es dauerte nicht lange, bis ich es gefunden hatte. In einer furiosen Schlacht besiegte ich schließlich das Schiff der Skeetch, das sich am Ende in ein grandioses, wenn auch nur kurz dauerndes Feuerwerk im All verwandelte.

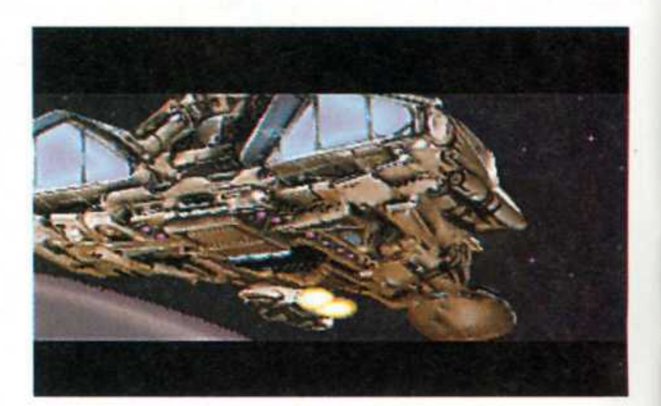
– Ende des Berichts –

Com. John Harris

(Tobias Reindl)

Newfront-Preisliste "Metalle und Rohstoffe" für 2336:

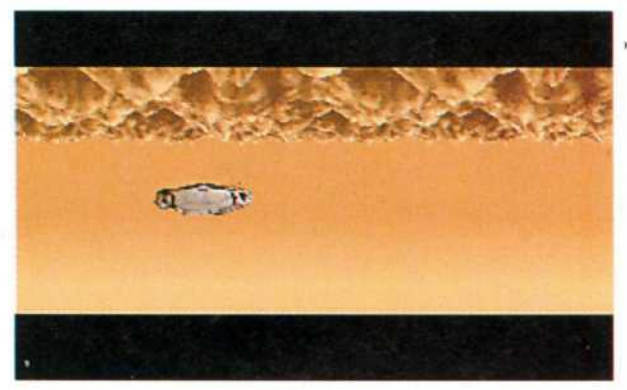
Rohstoff	CR/m³
Aluminium	60 CR
Argon	30 CR (D)
Arsen	60 CR
Barium	50 CR
Indium	50 CR (V)
Iridium	60 CR (V)
Jod	40 CR (K)
Kadmium	50 CR (K)
Kalzium	60 CR
Kobalt	50 CR (K)
Krypton	40 CR (V)
Kupfer	60 CR
Lanthan	60 CR
Lithium	80 CR
Magnesium	60 CR
Molybdän	70 CR
Natrium	20 CR
Neon	40 CR (K)



Rohstoff	CR/m³
Blei	50 CR
Bor	80 CR
Brom	40 CR
Cer	60 CR
Chlor	30 CR (D)
Chrom	60 CR
Dysprosium	60 CR
Eisen	50 CR
Erbium	60 CR
Europium	70 CR
Fluor	40 CR (D)
Gallium	60 CRT
Germanium	50 CR
Gold	60 CR
Helium	30 CR (D)
Impedigone	100 CR (K)
Nickel	60 CR
Niob	70 CR
Osmium	50 CR (K)
Palladium	70 CR (V)
Phosphor	60 CR
Platin	60 CR
Plutonium	70 CR (V)
Pollonium	70 CR (V)
Prasedymium	50 CR (G)
Quecksilber	60 CR
Radium	60 CR
Radon	40 CR (K)
Rubidium	60 CR
Ruthenium	50 CR (V)
Samarium	70 CR
Sauerstoff	10 CR (D)

Rassen erfahren hatte, daß die Ghebraant Handel über alles liebten.

Und tatsächlich: Nachdem ich ihnen eine große Menge Rohstoffe zum Sparpreis überlassen hatte, wurden die Chitinkerle gleich viel gesprächiger. Ich erfuhr, daß sie auf der Suche nach einer neuen Heimatwelt waren, da ihre alte rohstoffarm und verödet war. Ich bot mich an, ihnen bei der Suche behilflich zu sein. Hocherfreut (jedenfalls für Ghebraant-Verhältnisse) über-



mittelten sie mir die Daten für ihren Wunschplaneten.

Wie sich später herausstellte, existierte im ganzen Thule-Sektor nur ein einziger (!) Planet, der nahezu hundertprozentig den Anforderungen der Ghebraant entsprach. Nach wochenlangem Suchen *(Anmerkung: Ich registrierte nebenbei zahlreiche neue Planeten und Lebensformen)* entdeckte ich schließlich die zukünftige neue Heimat der Ghebraant im System 126,057 und registrierte sie unter dem Namen "Hive V" für die Ghebraant. Ich stattete den Ghebraant einen weiteren Besuch ab, und diesmal war die Vertragsunterzeichnung kein Problem mehr.

Die Allianz verfügte jetzt dank der Deresta und Vantu bereits über starke geistige Kapazitäten und die Materialversorgung war durch den Beitritt der Ghebraant gesichert. Doch weiterhin mangelte es an Streitkräften: Die Kaynik mußten helfen! Aber wie sollte ich eine ganze Nation von notorischen Piraten dazu überreden, für eine gute Sache zu kämpfen – und das noch ohne Bezahlung?

Das Problem löste sich praktisch von selbst. Ich flog mitten ins Heimatsystem der Kaynik und begegnete sofort einer Gruppe von Kaynik-Marauders. Statt gegen sie zu kämpfen überließ ich ihnen meine Ladung. Diese Prozedur wiederholte ich ein paarmal. Schließlich wurden die rotzfrechen Burschen neugierig. Sie wollten unbedingt erfahren, wie ich denn jedesmal ohne weiteres den Verlust meiner Ladung verschmerzte. Da wußte ich, daß ich sie am Wickel hatte. Ich machte ein paar vage Andeutungen und überließ ihnen mit zuckersüßem Lächeln die Ladung.

Kurz darauf traf ich auf die sogenannte Southern Star Group. Ihrem Anführer brannte der Wunsch unter den Krallen zu erfahren, wie ich mir derartige Verluste leisten könne. Ich amüsierte mich königlich, denn der kleine Kerl wäre vor Neugier fast geplatzt. Ich hielt ihm einen komplizierten Vortrag über Marktwirtschaft und die Vorteile von Großkonzernen, und dann brauchte es eigentlich nur noch etwas diplomatisches Geschick, um die Kayniks dazu zu bewegen, der Allianz beizutreten.

Mit dem Gefühl, etwas Großartiges geleistet zu haben, flog ich nach Bordertan, das inzwischen zum Hauptquartier der Rebellen umfunktioniert worden war. Dort erfuhr ich, daß die Skeetch i hr Flaggschiff, einen schweren Schlachtkreuzer der Deadnought-Klasse, in den Sektor beordert hatten, um das Phänomen "Allianz" im Keim zu ersticken.

Mir war klar, daß die Zerstörung dieses Schlachtschiffs (man könnte von einem "Endgegner" sprechen,

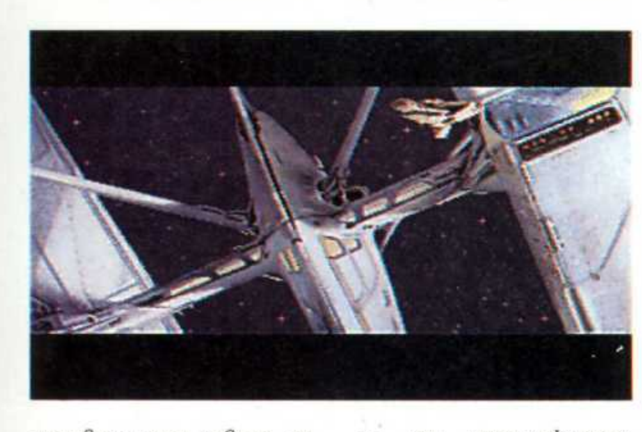
triebssysteme aus dem Schiff und dem Explorer zu verkaufen, damit ich mir eine Maschine III leisten konnte. *(Anmerkung: Bis ich das Geld beisammen hatte, um mir eine zweite Maschine III zulegen zu können, transferierte ich das Antriebssystem einfach vom Schiff zum Explorer, wenn ich Planetenerkundungen vornahm. Die umgekehrte Prozedur erfolgte, wenn ich mich wieder zurück in den Weltraum begab.)*

Als die Alien-Band zufällig mal nicht spielte, traf ich in der Bar auf einen abgewrackten Typen namens Dodel, der einen sehr depressiven Eindruck machte. Ich verwickelte ihn in ein längeres Gespräch. Im Verlauf der Unterhaltung bemerkte ich, daß er ziemlich viel Ahnung davon hatte, was im Thule-Sektor vorging, und er konnte mich so mit einer eine Menge Infos versorgen. Ferner gab er mir noch den Hinweis, daß er bei den Koordinaten 066,039 an einem schwer beschädigten Schiff vorbeigekommen war, das offensichtlich von den Skeetch angegriffen worden war.

Ich nahm mir fest vor, der Sache später einmal auf den Grund zu gehen. Außerdem beabsichtigte ich, Dodel häufiger aufzusuchen, da er eine sehr gute Informationsquelle war. Bevor ich mich jedoch in die unendlichen Weiten des Alls begab, füllte ich noch für die restlichen Credits meinen Stabiliumvorrat auf.

An Bord des Schiffs wurde ich von meinen (bis dahin) einzigem Crewmitglied begrüßt, einem Droiden mit Namen (bzw. Modellnummer) ABE440, der für den Maschinen- und den Laderaum zuständig war. Nach einem Routine-Sicherheits-Check konnte es losgehen.

Um mein Kapital zu vermehren, erhob ich anfangs das Sammeln von Mineralien und Metallen zur Priorität. Sehr vielversprechend war zu-



nächst der Planet MorningStar (054,063), auf dem es Gold und Silber in rauhen Mengen gab und der nicht allzu weit entfernt lag. Mit zum Bersten gefüllten Laderäumen kehrte ich nach Garriod zurück, um das Zeug dort zu verkaufen.

Die gleiche Prozedur wiederholte ich so oft, bis ich genug Credits besaß, um mein Schiff und meinen Explorer optimal auszurüsten. In der Zwischenzeit vergaß ich natürlich nicht, regelmäßig Credits zur Erde zu transferieren, um die Verteidigung derselben aufrecht zu erhalten. *(Anmerkung: Dies geschah etwa alle 10 Tage; wobei ich jedesmal eine Summe zwischen 5000 und 15000 CR überwies.)*

Auf keinen Fall darf unerwähnt bleiben, daß es im Thule-Sektor genug andere rohstoffreiche Planeten gab und daß auf einigen auch neue Lebensformen gefunden und eingefangen werden konnten. Im übrigen fand ich gerade auf rohstoffreichen Planeten Vertreter der einzelnen Rassen sowie "Kollegen" von NEWFRONT, mit denen ich durchaus höflich kommunizierte. Nur von den Kaynik hielt ich mich bewußt noch fern, da sie leider die unangenehme Eigenschaft hatten, sofort anzugreifen.

Mit einem vollausgerüsteten Schiff machte ich mich auf, der speziellen Information nachzugehen, die Dodel mir gegenüber erwähnt hatte: Ich

sicht: Gibt man anstelle von 0F 0E höhere Zahlen ein, verwandelt sich das Guthaben in einen Minusbetrag.)
Die ersten vier Stellen der Zeile 2080 stellen das Datum dar. Deshalb steht am Anfang auch B4 00 4B 05.

Das Leben als Patrizier kann man sich weiter erleichtern, wenn man die Werte zwischen den Zeilen 2080:09 und 20A0:14 ändert. *(Das sind die Werte für die Waren im Schiff.)* Die Änderungen finden im Schiff statt, die 200 Mio. liegen nicht im Kontor, sondern befinden sich im Schiff. Es empfiehlt sich daher, bei der Rückkehr ins Spiel den Großteil des Gelds sofort ins Kontor zu übertragen. Mögliche Piraterie kann sich als Schicksalsschlag entpuppen. ■

Heiko Wein

● UFO (PC)

Hier ist eine komplette Liste mit den Hex-Adressen sämtlicher Ausrüstungsgegenstände von UFO. In der "BASE.DAT" eines beliebigen Savegames kann man die gewünschte Menge eintragen. Allerdings gilt hier: Nicht übertreiben, da sonst die Lager schnell überfüllt sind, was sich während des Spiels sehr störend bemerkbar macht.

Gegenstand	Basis 1	Basis 2	Basis 3	Basis 4	Basis 5	Basis 6	Basis 7	Basis 8
Ingenieur	5E	182	2A6	3AC	4EE	612	736	85A
Wissenschaftler	5F	183	2A7	3AD	4EF	613	737	85B
Stinray-Werfer	60	184	2A8	3AE	4F0	614	738	85C
Avalanche-Werfer	62	186	2AA	3B0	4F2	616	73A	85E
Geschütz	64	188	2AC	3B2	4F4	618	73C	860
Fusionskugelwerfer	66	18A	2AE	3B4	4F6	61A	73E	862
Lasergeschütz	68	18C	2B0	3B6	4F8	61C	740	864
Plasmastrahl	6A	18E	2B2	3B8	4FA	61E	742	866
Stingray-Rak	6C	190	2B4	3BA	4FC	620	744	868
Avalanche-Rak	6E	192	2B6	3BC	4FE	622	746	86A
Schuß f. Geschütz	70	194	2B8	3BE	500	624	748	86C
Fusionskugel	72	196	2BA	3C0	502	626	74A	86E
Panzer/Geschütz	74	198	2BC	3C2	504	628	74C	870
Panzer/Raketen	76	19A	2BE	3C4	506	62A	74E	872
Panzer/Lasergeschütz	78	19C	2C0	3C6	508	62C	750	874
Luftkissen/Plasma	7A	19E	2C2	3C8	50A	62E	752	876
Luftkissen/Werfer	7C	1A0	2C4	3CA	50C	630	754	878
Pistole	7E	1A2	2C6	3CC	50E	632	756	87A
Pistolenladestreifen	80	1A4	2C8	3CE	510	634	758	87C
Gewehr	82	1A6	2CA	3D0	512	636	75A	87E
Gewehrladestreifen	84	1A8	2CC	3D2	514	638	75C	880
Schweres Geschütz	86	1AA	2CE	3D4	516	63A	75E	882
SG-PB-Muni	88	1AC	2D0	3D6	518	63C	760	884
SG-HE-Muni	8A	1AE	2D2	3D8	51A	63E	762	886
SG-B-Muni	8C	1B0	2D4	3DA	51C	640	764	888
Automat. Geschütz	8E	1B2	2D6	3DC	51E	642	766	88A
AG-PB-Muni	90	1B4	2D8	3DE	520	644	768	88C
AG-HE-Muni	92	1B6	2DA	3E0	522	646	76A	88E
AG-B-Muni	94	1B8	2DC	3E2	524	648	76C	890
Rak.-Werfer	96	1BA	2DE	3E4	526	64A	76E	892
Raketen (klein)	98	1BC	2E0	3E6	528	64C	770	894
Raketen (groß)	9A	1BE	2E2	3E8	52A	64E	772	896
Raketen (Brand)	9C	1C0	2E4	3EA	52C	650	774	898
Laserpistole	9E	1C2	2E6	3EC	52E	652	776	89A
Lasergewehr	A0	1C4	2E8	3EE	530	654	778	89C
Schwerer Laser	A2	1C6	2EA	3F0	532	656	77A	89E
Granate	A4	1C8	2EC	3F2	534	658	77C	8A0
Rauchgranate	A6	1CA	2EE	3F4	536	65A	77E	8A2
Gran. m. Annäherungsz.	A8	1CC	2F0	3F6	638	65C	780	8A4
Brisanzsprengstoff	AA	1CE	2F2	3F8	53A	65E	782	8A6
Bewegungsscanner	AC	1D0	2F4	3FA	53C	660	784	8A8
Sani-Tasche	AE	1D2	2F6	3FC	53E	662	786	8AA
PSI-Verstärker	B0	1D4	2F8	3FE	540	664	788	8AC
Betäubungsstab	B2	1D6	2FA	400	542	666	78A	8AE
E-Leuchtkörper	B4	1D8	2FC	402	544	668	78C	8B0
Schweres Plasma	C2	1E6	30A	42E	552	676	79A	8BE
Ladestr. f. schw. Plasma	C4	1E8	30C	430	554	678	79C	8C0
Plasmagewehr	C6	1EA	30E	432	556	67A	79E	8C2
Plasmagewehrladestreifen	C8	1EC	310	434	558	67C	7A0	8C4
Plasmapistole	CA	1EE	312	436	55A	67E	7A2	8C6
Plasmapistolenladestreifen	CC	1F0	314	438	55C	680	7A4	8C8
Blaster-Abschuß	CE	1F2	316	43A	55E	682	7A6	8CA
Blasterbombe	D0	1F4	318	43C	560	684	7A8	8CC
kl. Abschußrampe	D2	1F6	31A	43E	562	686	7AA	8CE
Betäubungsbombe	D4	1F8	31C	440	564	688	7AC	8D0

Thomas Niegel, Stefan Ebert



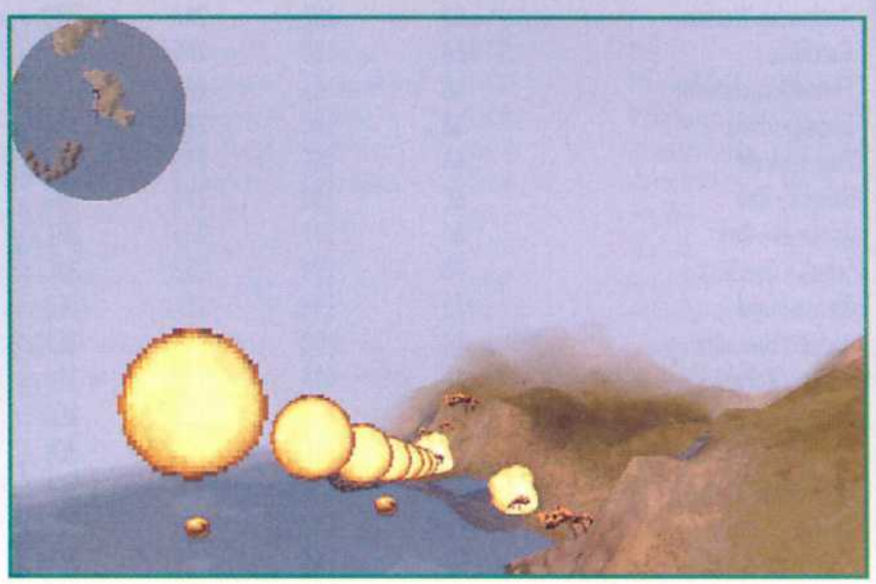
Orientalischer

Da geht Ali Baba doch glatt der Turban hoch: Bloß wegen etwas magischen Manas sprengt ein trödeliger Hexer fast die ganze Welt in die Luft. Jetzt schwirrt der Himmel von Drachen, Riesenbienen und Zauberlehrlingen auf fliegenden Teppichen, und man ist seines Lebens nicht mehr sicher. Zum Geier mit den Bullfrog-Jungs!



MAGIC CARPET

PC (386/33, SVGA, 4 MB RAM), **130 DM**, geplant für: **Mac-CD**, Hersteller: **Bullfrog**, England, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Wer schießt da auf mich?*

Tornado, Falcon, Spitfire, Euro 2000, MiG – derartiges Zeugs hat ausgedient. Heutzutage fliegt man Teppich, und zwar mit einem Affenzahn. Was Bullfrog hier mit **Magic Carpet** abgeliefert hat, ist einfach absolute Sahne. Warum? Weil Du nicht nur mit total abgefahrener Flugi-Action samt reichlich Strategie verwöhnt wirst, sondern auch noch in einem Cremebad aus phantastischer Grafik und tollem Sound versinkst.

Luftschiffe in luftiger Höhe ▼



Das Szenario wirkt wie aus einem Märchen aus 1001 Nacht importiert, die obligatorische Geschichte dazu liest sich entsprechend exotisch. Auf einer Welt, in der die magische Substanz Mana als natürliches Element vorkommt, ist dieser Rohstoff nach jahrhundertelangem Abbau rar geworden. Die letzten Mana-Reserven wurden deshalb von den dortigen Zauberern für den Bau von Monstern aller Art verbraucht, um ihre jeweiligen Konkurrenten außer Gefecht zu setzen. Leider waren die Geschöpfe von den Magiern nicht zu lenken und wandten sich gegen die eigenen Zauberherren.

Einer der Magier hat von diesen Viechern die Nase gestrichen voll und bastelt zusammen mit seinem Lehrling (rate mal, wer von den beiden wohl Dein Held ist) einen starken Zauber zusammen. Damit will er diese unnatürlichen Wesen entsorgen und wieder in die goldene Zauber-Ursubstanz zurückverwandeln. Irgendwas in seinem Rezept scheint jedoch nicht zu stimmen, denn er sprengt damit nicht nur sich selbst, sondern fast die ganze Welt in die Luft.

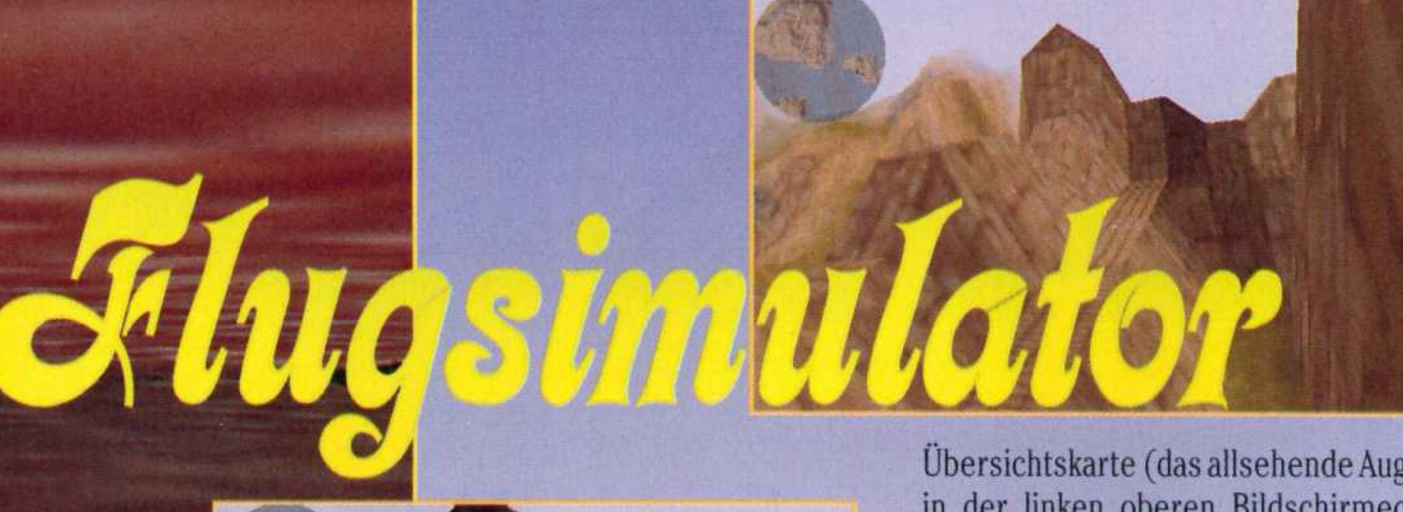
Du als sein Lehrling überlebst die Katastrophe und darfst jetzt den Scherbenhaufen wieder aufräumen. Deine Aufgabe: In jeder der 50 Regionen = Levels sind die Monster zu zerstören und deren Mana-Vorräte zwecks Restaurierung der Welt einzusammeln.

Einfach, was? Schwing Dich also auf Deinen Teppich (abstürzen kannst Du nicht, selbst wenn Du es versuchst),

▼ *Fliegende Krebse?*







Flugsimulator

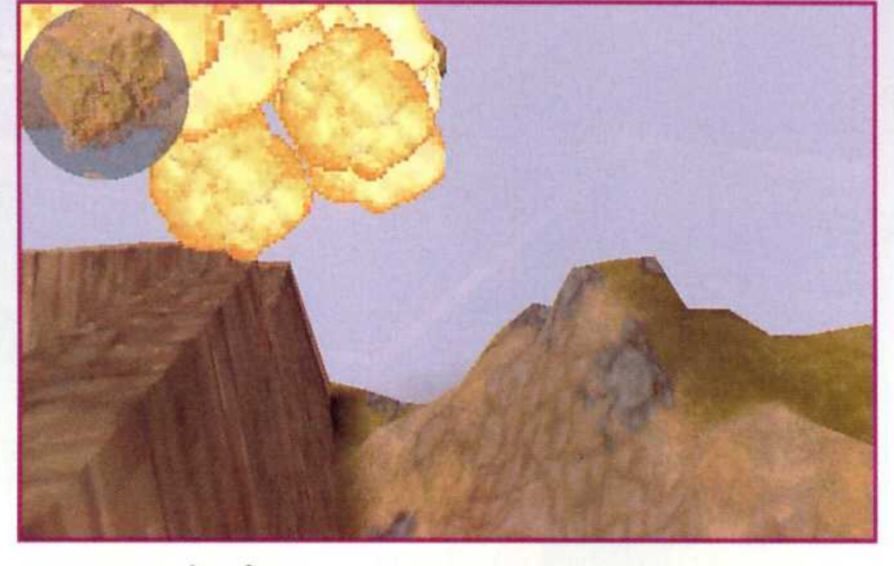
und los geht's: Mit der Maus bewegst Du den Teppich nach rechts, links, oben und unten. Über die Cursortasten wird beschleunigt und gebremst. Mit den beiden Maustasten kannst Du je einen Zauberspruch aktivieren. Drückst Du beide Tasten gleichzeitig, gelangst Du ins Zauber-Auswahlmenü. Falls Du lieber über die Tastatur spielst, kannst Du das natürlich auch.

Das wichtigste in jedem Level ist zunächst der Bau eines Palastes per Zauberspruch. Der Stützpunkt ist am Anfang zwar nicht sehr imposant, kann im Laufe des Spiels jedoch weiter ausgebaut und verstärkt werden. Zusammen mit dem Schloß bekommst Du auch einen hübschen Ballon, der automatisch ausfliegt, sobald Du ein Monster erlegt und dessen Mana-Kugel mit Deiner Farbe markiert hast. Auf diese Weise ist der problemlose Rücktransport des kostbaren Guts zum Sammelort gewährleistet. Außerdem wirst Du in der Burg wiederbelebt, sollte Dir auf Deinen Jagd- und Sammelzügen etwas zustoßen.

So ganz ungefährlich ist das Unterfangen trotzdem nicht, obwohl bei Bullfrog ausdrücklich Wert darauf gelegt wurde, ein möglichst frustfreies Game zu machen, in dem man nicht ständig ins Gras bzw. die Teppichfransen beißt.

Die Monstermana-Jagd entpuppt sich als actiongeladene Ballerei mit vielen Strategieelementen. Eine kleine Übersichtskarte (das allsehende Auge) in der linken oberen Bildschirmecke zeigt alle wichtigen Gegenstände wie Burgen, Gegner oder Mana, aber auch normale Leute an. Du mußt eigentlich nur noch zu einem Gegner hinfliegen, ihm kräftig Feuerbälle, Blitze, Felsen, Meteore u.ä. um die Ohren zaubern (die "Geschosse" suchen sich in gewissem Rahmen automatisch ihr Ziel) und das Mana markieren, das dahingeschiedene Gegner übriglassen.

Gute Planung ist jedoch vonnöten, um bei der großen Anzahl von Sprites, die sich gleichzeitig auf dem Bildschirm tummeln können (manchmal mehr als 200, und die Spielgeschwindigkeit zeigt sich davon nicht im geringsten beeindruckt), nicht den Überblick zu verlieren. Und noch eins: Paß auf, daß Du nicht Deine eigenen Leute erwischst. Denn wenn Du ein freundlich gesinntes Dorf angreifst, kannst Du erstens nicht mehr auf dessen Mana-Vorräte zurückgreifen, zweitens sitzen Dir ein paar gute Bogenschützen mehr im Nacken. Je größer ein Dorf nämlich wird, desto größer wird auch seine Armee. Obwohl das Spiel so benutzerfreundlich designt ist, daß man nicht ständig mit der frustrierenden Meldung "Game Over" konfrontiert wird, wimmelt die sehr detailreiche, mit Texturen überzogene Welt nur so von Gefahren. Neben diversen Monstern wie Drachen, Skeletten, Riesenbienen, Trollen, Kobolden oder Kraken sind auch ständig weitere (computergesteuerte) Zauberer manamäßig unterwegs, die das Inferno Deines Herrn und Meisters überlebt haben.



▲ *Ein Paradies für Reinhold Messner*

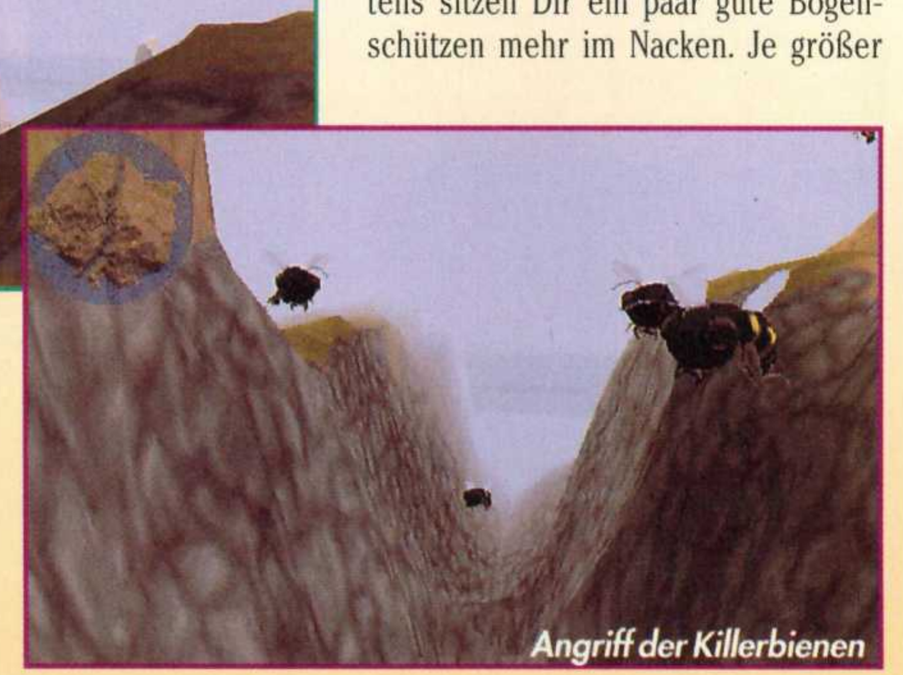
My home is my castle ▼

Hier kommt jetzt eine weitere geniale Idee der Gamedesigner ins Spiel: Die Gegner lernen durch Deine Aktionen. Zu Beginn sind alle 'Mitspieler' gleich stark und kennen die gleichen Sprüche. Im gleichen Maße jedoch, in dem Du neue Taktiken entwickelst, werden auch die Gegner 'intelligenter', indem sie Deine Finten und Angriffspläne übernehmen. Auf diese Weise wächst der Schwierigkeitsgrad perfekt mit Deinen Fähigkeiten.

Schick ist auch die Netzwerkoption, falls Du lieber gegen menschliche Zauberer antreten möchtest. Bis zu acht Spieler dürfen hier versuchen, mit wilden Flugmanövern und explosiven Zaubersprüchen die Mana-Suche für sich zu entscheiden. In diesem Falle kannst Du jedes Level einzeln anwählen und mußt nicht wie im Normalfall die Welten chronologisch abarbeiten.

Hab ich vorhin schon mal 'genial' gesagt? Dann schau Dir an, was das Programm in puncto Spielareal aufzuweisen hat: Neben 50 vorgegebenen Campaign-Levels kannst Du Dir zusätzlich eine zufällig generierte Welt von einfach unglaublichen Dimensionen entwerfen lassen, in der man nach Aussage des Herstellers jahrelang herumfliegen kann, bevor sich mal ein Teil wiederholt. Die witzigste Option allerdings ist die Möglichkeit, beliebige eigene Landkarten einzuscannen und als Spielwelten zu benutzen. Wenn Du also Sylt, den Schwarzwald oder Deine Dorfstraße mit wehendem Teppich zur Monsterjagd zweckentfremden möchtest – nur zu!

Mit der Menge des gesammelten Manas wachsen auch die Zauberkräfte, und bald kannst Du die in jedem Level versteckten neuen Zaubersprüche aufnehmen und benutzen. Steinkreise erweisen sich in dieser Hinsicht als sehr empfehlenswerte Anflugziele, und wenn Du nicht sofort eine Zauberurne herumliegen siehst, überfliege den Kreis trotzdem: Vielleicht ist sie ja noch



Angriff der Killerbienen

durch eine Unsichtbarkeits-Sphäre verdeckt... Sobald Du 75% des im Level verfügbaren Manas gesammelt hast (wenn Du zu diesem Zweck den Palast eines Mitzauberers zerstören mußt, dann versuch's halt mal, hihi!), ist der Weg in den nächsten Bereich frei. Du kannst, mußt aber nicht, sofort hinfliegen. Falls Du statt dessen das restliche Mana des Levels auch noch einsammeln möch-

▶ *Landschaften mit schönen Texturen*

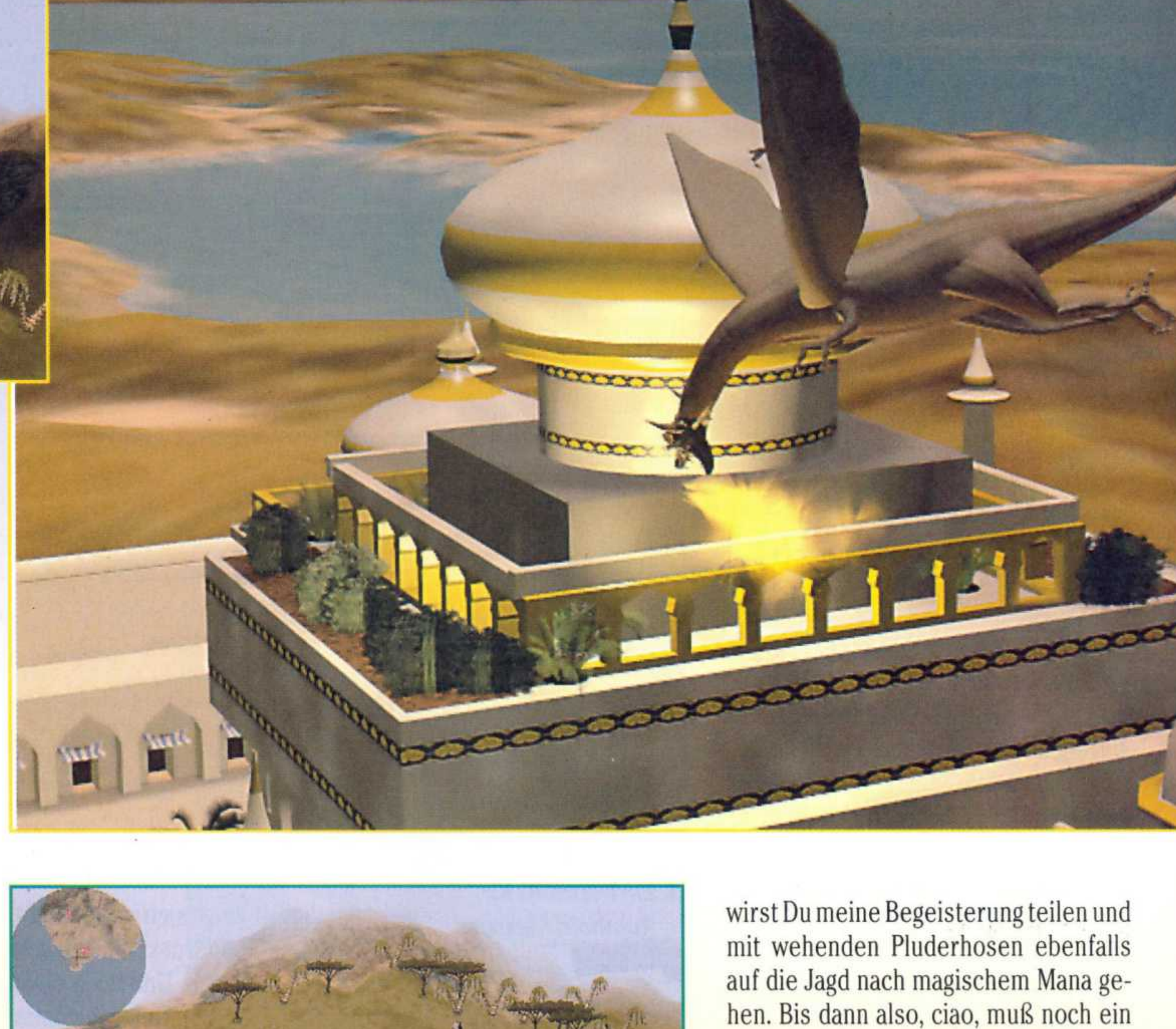


▲ *Selbst Palmen gibt's hier*

test (oder vielleicht einen Zauberspruch übersehen hast), darfst Du ruhig noch ein bißchen weitersuchen.

Magic Carpet begeistert nicht nur durch das rasante Gameplay, sondern auch durch die vielen Details und Ideen. In den Dörfern hörst Du die Leute reden und lachen, über feindlichen Burgen das Zischen der Pfeile. Das Wasser wirkt mit seinen phantastischen Effekten optisch wie akustisch täuschend echt. Bäume bewegen sich im Wind, und die Schatten wandern mit zunehmender Tageszeit um die Stämme herum. Spiegel-, Dunst- und Tempoeffekte bieten optischen Hochgenuß. Neben VGA- und SVGA-Grafik bietet Magic Carpet denjenigen unter Euch, die auf total abgefahrene Sachen stehen, auch noch einen farbigen (!) 3D-Modus (der mit einer zweifarbigen Brille zu genießen ist) und sogar einen Stereogramm-Modus (Schielen auf eigene Gefahr!).

Atemberaubendes Scrolling in bester ruckelfreier Qualität, super Grafik bei den Flugsequenzen, dazu ein ungewöhnlich abwechslungsreiches Gameplay und ein Bildschirm, dessen Größe sich den Fähigkeiten des jeweiligen Rechners anpaßt – Magic Carpet macht rundum Spaß und zeigt, daß in puncto Gamedesign und Technik die Grenzen noch lange nicht erreicht sind. So, und jetzt die große Preisfrage: Hast Du jemals so was Abgefahrenes gesehen wie dieses Game? Nein! Hast Du mich schon mal wegen eines Flugis so aus dem Häuschen gesehen? Noch neiner als nein! Ist das ein Grund für den ersten Mega-Hit meines Lebens? Ja, ja und nochmals JAAAAAAAA! Ich bin sicher, Du stimmst mir da zu. Spätestens nach der ersten Teppichflugstunde





Bin ich in der Steinzeit gelandet?

Wir fliegen eine Kuurvee!

wirst Du meine Begeisterung teilen und mit wehenden Pluderhosen ebenfalls auf die Jagd nach magischem Mana gehen. Bis dann also, ciao, muß noch ein paar Drachen zeigen, wer hier der Herr der Lüfte ist.



Urteil: 11

Grafik:	11
Sound:	11
Ablauf:	11
Atmosphäre:	11
Idee:	11

Ein Hammerprogramm, wie mir schon lange keins mehr in die Finger gekommen ist!



Hochmut kommt vor dem Fall



"Laßt uns erheben den Zeigefinger und zeigen, wie dumme Hasen aufs Kreuz gelegt werden", so sprach der Produzent von Brøderbund – und alle, alle Brøderbundler hoben den Finger und zeigten.



▲ *Besinnlich und verträumt lauschen sie der Schildkröte*

Die Story vom Hasen und vom Igel kennt Ihr ja vermutlich alle. Im englischen Sprachraum wird aus dem Stacheltier zwar eine Schildkröte, aber das Fortbewegungstempo ist dasselbe. Und so gewinnt auch hier das langsame, aber gewissenhafte Panzertier vor dem angeberischen Langohr. Auf daß die Welt im Lot bleibe! Das klingt zwar fürchterlich nach erhobenem Zeigefinger und so, aber ganz ehrlich: Selten so gelacht!

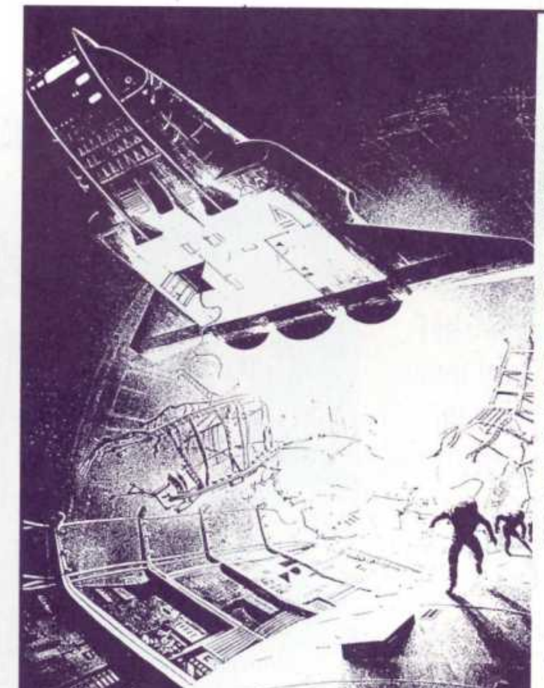
Wie alle Programme aus der 'Living Books'-Serie von Brøderbund besteht auch **The Tortoise and the Hare** aus einer Aneinanderreihung mehrerer Bilderbuchbilder. Und wie immer könnt Ihr auch hier wieder alle möglichen Sachen auf den einzelnen 'Seiten' anklicken: Überall sind witzige Animationen versteckt, warten verrückte Sounds und dumme kleine Geschichten. Da rappt ein Biber mit Baseballmütze, daß es eine wahre Pracht ist, Schweine im Overall knuspern Popcorn, und der Hase posiert wie ein Bodybuilder.

Alle englischen Wörter (Spanisch könnt Ihr natürlich auch einstellen, ähem...) spricht Euch der Computer einzeln vor, liest aber auch die ganze Story, wenn Ihr das wollt. Spaß macht das Prog also auf jeden Fall, aber da es eigentlich für kleinere Kinder angelegt wurde, ist wegen der fehlenden deutschen Version das eigentliche Klassenziel verfehlt. Setzen, fünf! (Bessermachen, Ihr Brøderbundler, sonst zeigen unsere Zeigefinger auf Euch, ätsch!)

THE TORTOISE AND THE HARE

PC (Windows, SVGA, SoundBlaster/Pro), **100 DM**, geplant für: **Mac**, Hersteller: **Brøderbund**, USA, Muster von: **Hersteller**.







Was sich die Programmierer diesmal für uns notleidende Abenteuer-Freaks ausgedacht haben, haut doch glatt das dickste Denkmal vom Sockel.

Rache ist süß

Schönes ▶ Spielzeug





KYRANDIA 3 – MALCOLM'S REVENGE

PC, 130 DM, Hersteller: **Westwood Studios**, USA, Muster von: **Virgin Interactive Entertainment**.

Der mit dem ▼ Heiligenschein

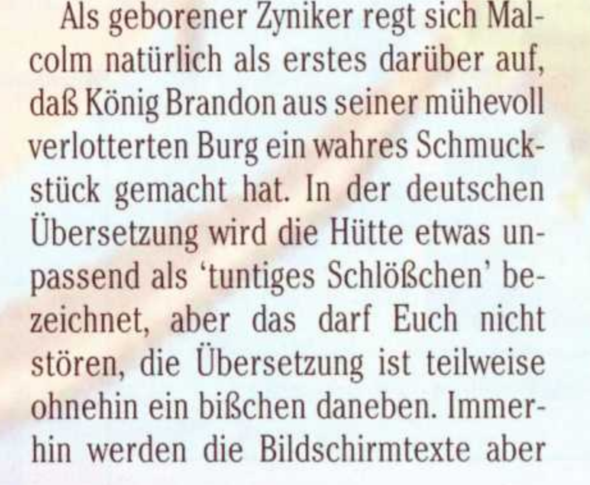


Kyrandia – oh zauberhaftes, liebliches Land meiner Träume! Endlich darf ich dich zum dritten Mal besuchen und in deiner einzigartigen Atmosphäre baden. Die CD liegt im Laufwerk, die Installation ist abgeschlossen, und ich freue mich auf die wunderschönen Farben und stimmungsvollen Puzzles, die ich in den vorigen beiden Teilen kennen- und liebengelernt habe.

SCHOCK! Was ist denn das? Der Hofnarr Malcolm als Held? Dieser miese kleine Widerling? Und was ist mit der wunderbar atmosphärischen Musik passiert? Wieso grölt bei jedem von Malcolms frechen Sprüchen ein Studiopublikum mit? Bin ich im falschen Film?

Nein, ganz im Gegenteil – den Jungs von **Westwood** ist mit **Kyrandia 3 – Malcolm's Revenge** ein genialer Schachzug gelungen. Du erlebst Kyrandia diesmal nicht mit den Augen von Edelherz Brandon oder Zuckerfee Zanthia, sondern aus dem zugegebenermaßen schrägen Blickwinkel von Malcolm, dem durch Blitzschlag entsteinerten Hofnarren und Exkönig. Das hat zur Folge, daß Kyrandia mit völlig neuen Maßstäben gemessen wird, denn Malcolm hat einen entschieden anderen Geschmack als der Rest dieser Märchenwelt.

▲ Nur Fliegen ist schöner



Als geborener Zyniker regt sich Malcolm natürlich als erstes darüber auf, daß König Brandon aus seiner mühevoll verlotterten Burg ein wahres Schmuckstück gemacht hat. In der deutschen Übersetzung wird die Hütte etwas unpassend als 'tuntiges Schlößchen' bezeichnet, aber das darf Euch nicht stören, die Übersetzung ist teilweise ohnehin ein bißchen daneben. Immerhin werden die Bildschirmtexte aber komplett in deutsch ausgegeben (leider durchaus noch immer keine Selbstverständlichkeit), deshalb wollen wir hier nicht allzu laut meckern ...

Wie gesagt, Malcolm findet das alles gräßlich. Da hat er mit viel Aufwand das ganze Gras hübsch häßlich verdorren lassen, und Brandon schickt einen Landschaftsgärtner zwecks Wiederbegrünung los. Überall wurden neue Bäume gepflanzt, obwohl Malcolm sie damals alle einzeln in die Luft gejagt hatte. Kurzum, unser Held ist schlechter Laune, und der einzige Ort, an dem er sich wohlfühlt, ist die königliche Müllhalde. Die Kippe entpuppt sich als wahres Eldorado in puncto nützliche Gegenstände. Rostige Nägel zum Aufbiegen von Vorhängeschlössern (übrigens auch bestens als Angelhaken zu benutzen), kyrandische Killer-Eichhörnchen, die man hypnotisieren und dann als Mütze tragen oder mit denen man seine Mitmenschen terrorisieren kann, zerbrochene und komplette Flaschen – was der Mensch in Kyrandia halt so zum Ärger machen braucht.

Malcolm jedenfalls will sich zum einen an Kyrandia rächen und zum anderen, oh Wunder, seine Unschuld am Tod des vorigen Königspaares beweisen. Beides ist nicht so einfach, da er eigentlich von der Insel verbannt wurde. Es zeigt sich nämlich, daß es gar nicht so leicht ist, eine Fahrkarte ins Ausland zu ergattern. Das Zirkusschiff will Malcolm einfach nicht mitnehmen, und wenn er bei seinen guten alten Bekannten, der Zauberin Zanthia oder dem Magier Darm, aufkreuzt, landet er unweigerlich immer wieder im Knast, wo er pro Einbuchtung jeweils zehn Spitzenhäkeldeckchen produzieren muß. Nervig (aber witzig gemacht)!!!!! Eine Verkleidung muß deshalb her. Und bis Du zu diesem Zweck den Pantomimen endlich dazu bewegen kannst, ein mehr als notwendiges Bad zu nehmen – Mann, das dauert.

Kyrandia 3 wendet sich von der Art der Rätsel her eindeutig an ältere und erfahrenere Abenteurer. Die Puzzles sind manchmal ganz schön happig, und obwohl die Aufgaben meistens logischer als die in den ersten beiden Teilen scheinen, sind sie trotzdem nicht immer geradlinig zu lösen. Versteckte



◀ Einmal Pantomime sein

Tips sind jedoch wieder überall zu finden (spätestens wenn man z.B. in der leider kuhlosen Molkerei feststeckt, erinnert man sich; daß da doch im Familienalbum irgendwas über so eine Art Futterpflanze stand – wenn auch in völlig anderem Zusammenhang).

Hilfe gibt es aber auch von einer ganz anderen Seite, die einfach umwerfend



▲ *Malcolm mit Safarihut*

komisch wirkt: Hin und wieder taucht in kritischen Situationen Malcolms schlechtes, oder in seinem Fall einziges Gewissen auf – das brave Gewissen wurde von seinem fiesen Gegenpart bereits in Malcolms frühester Jugend beseitigt, siehe sahnemäßige Intro! Der feiste Kopf mit den dicken Backen erscheint von seiner Aufmachung her jeweils der Situation angepaßt (im Dschungel mit Safarihut; ist Malcolm dagegen in eine Maus verzaubert, erfreut auch das Gewissen mit Knopfaugen und Mickymausgesicht) und gibt seinen Rat jeweils garniert mit einem fiesen Seitenhieb zum besten.

Witz ist also reichlich vorhanden, und das ist einer der stärksten Pluspunkte dieses verrückten Adventures. Wenn Du einigermaßen englisch verstehst, ist es deshalb empfehlenswert, auf die deutschen Bildschirmtexte ganz zu verzichten, und statt dessen die toll gemachte (leider nur englische) Sprachausgabe zu genießen. Da kommen die vielen Wortspielereien und Anspielungen, mit denen die Urversion nur so gespickt ist, voll zum Tragen.

Willst Du die verschärfte Version, kannst Du im Soundmenü den Helium-Modus einschalten, so daß Deine Helden auch noch cartoonmäßig in höchsten Tönen quieken. Das eingeblendete 'Studiopublikum', das besonders witzig gestaltete Sprüche mit lautem Gelächter und Applaus belohnt, ist zum Glück abschaltbar, denn auf Dauer nervt das doch etwas. Wenn sich auch die Atmosphäre von Kyrandia 3 gewaltig von den Vorgängerprogrammen unterscheidet – spielspaßmäßig ist alles gleichgeblieben. Die Hintergrundmusik könnte wieder einen Oscar für die beste Spieluntermalung bekommen, und die Bilder zeugen davon, daß sich im Westwood-Team einige der besten Grafiker der Branche tummeln. Da wurde gerendert, was das Zeug hält, und die phantastischen Hintergründe enthalten Details en masse. Auch der Spielaufbau ist ab-



▲ *Alles Roger oder was?*

Nette Gesellschaft hier ▼



solut gelungen. Als fieser Hofnarr versucht Malcolm natürlich nicht, wie in 'normalen' Adventures üblich, alle Leute glücklich zu machen. Statt dessen kannst Du auf einem Lügometer einstellen, wie schamlos Du die Leute anlügst, um Dein Ziel, die Vernichtung Kyrandias, zu erreichen. Daß Du dabei im Vorübergehen trotzdem gute Taten vollbringst (wie die Befreiung der Katzeninsel von der Hundeherrschaft) und zu guter Letzt auf Deine ganz eigene Art Kyrandia eigentlich rettest, ist von Malcolms Sichtweise aus eher ein unglücklicher Zufall. Und gerade deswegen macht das Game so einen unverschämten Spaß, weil man jetzt halt einfach mal die andere Seite der Medaille spielt. Aber Vorsicht: Malcolm's Revenge ist nicht an einem Nachmittag durchzuspielen – plane also entsprechend viel Zeit ein, denn wenn Du einmal angefangen hast, fällt das Aufhören extrem schwer.



▲ *Hier stinkt's*



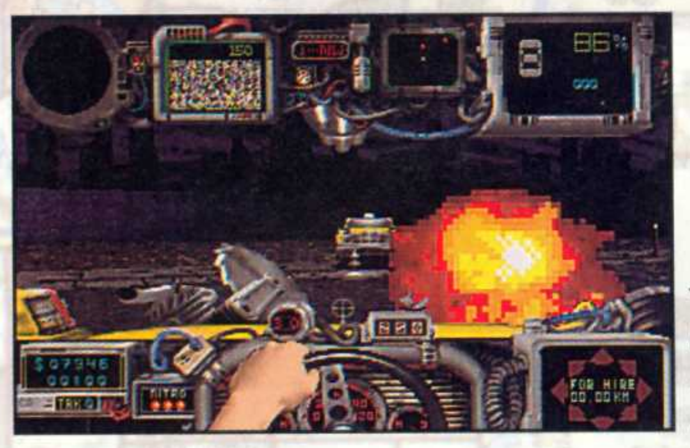
◀ *So viel Wissen ist ganz schön schwer*

P.S.: Kleiner Tip am Rande. Der Urwald auf der Katzeninsel ist nicht halb so groß, wie der erste Eindruck vorgaukeln will. Da die Wege jedoch genial verschlungen angelegt wurden, ist genaues Kartenzeichnen vom ersten Betreten an dringendst anzuraten. Und damit: Have Fun!



TAXI DRIVER

Kennt jemand von Euch den Carpenter-Streifen "Die Klapperschlange"? Ja? Guuut! Dann seid ihr nämlich bestens mit den Regeln des Taxifahrens vertraut – zumindest was das Fahren in bestimmten Gegenden angeht.



◄ *Es geht zur Sache auf der Straße*

Um erst mal mit irgendwelchen Ausspracheproblemen aufzuräumen: Der neueste Ausstoß aus der Gametek-Fabrik wird "kwoarentiin" ausgesprochen. Und jetzt alle: "**Quarantine...**"! Sehr gut. Man bewegt sich in Kemo-City im Jahre 2047. An sich ist der Job als Taxifahrer schon schwer genug, doch in dieser Stadt ist die Hölle los. Eine Firma namens Omnicorp hat aus Kemo City einen Riesenknast gemacht. 10 Meter hohe Mauern umgeben eine Stadt voller Kriminalität. Die verschiedenen Stadtteile sind durch Gates verbunden, die nur mit Paßwörtern zu öffnen sind. Gesetze gibt es nicht, es regiert die Gewalt. Ein harter Job für einen Taxifahrer. Zum Glück kann man mit dem verdienten Geld seinen Chevy aufmotzen. Diverse Waffen, Hilfsmittel und besondere Panzerung stehen zur Verfügung, um den Rowdies auf der Straße die Harke zu zeigen.

QUARANTINE

PC (386/33, 4 MB RAM), **120 DM**, Hersteller: **Gametek**, England, Muster von: **Hersteller**.

Im Spiel selbst steuert der Spieler das Taxi durch die Straßenschluchten von Kemo, immer auf der Suche nach Fahrgästen. Dabei wird nicht nur die rücksichtslose Fahrweise der anderen zum Problem. Auch die Bewohner, die mit Steinen und Molotowcocktails um sich schmeißen, machen einem schwer zu schaffen. Zu allem Unglück liegen auch noch Minen auf den Straßen, und Selbstschußanlagen stehen an den Stadträndern. Hat man einen Gast im Auto, bleibt nur eine bestimmte Zeit, um ihn zum Zielort zu bringen. Dauert es zu lange, dann wird der Ertrag kleiner, bis er auf Null sinkt. Sobald der Gast eingestiegen ist, geht die Hektik los. Der kürzeste Weg durch das Straßengewirr ist zu finden, und mit Vollgas geht's mittendurch. Daß man dabei ein paar Leute von der Straße schubst, ist immer drin und gehört bald zur Routine. Nach drei erfolgreichen Fahrten steht eine Spezialmission auf dem Plan: das Ausschalten von Gangs oder Fahrzeugen, die durch die Stadt gejagt werden, oder aber ein Bombenbringdienst für die lokale Radiostation. Nach fünf Spezialmissionen bekommt man das Paßwort für den nächsten Stadtteil. Insgesamt stehen sieben Levels auf dem Plan.



▲ *Ein Fahrgast gibt sein Ziel an*

Im Taxi-Cockpit stehen mehrere Hilfen zur Verfügung, wobei der Wayfinder unten rechts die wohl wichtigste Hilfe ist. Dort werden die Entfernung und die Richtung zum Zielort angezeigt. Oben links sitzt ein Display, das den Zustand des eigenen Autos erkennen läßt. Außerdem liefern ein Kompaß, ein Miniradar und das Taxameter weitere wichtige Informationen.

Ich persönlich finde das Spiel sackstark. Da fühlt man sich, als wäre man Ernest Borgnine im Kultfilm "Die Klapperschlange". Die Stadtteile sind nicht einfach nur Häuserschluchten, sondern haben ihr jeweils eigenes Flair. Blinkende Neonreklamen, Werbeschilder, vernagelte Eingänge und brennende Ölfässer liefern eine düstere Atmosphäre mit echtem Wiedererkennungswert.

Wer erst mal ein paar Stunden über den Asphalt geheizt ist, wird sich schnell zurechtfinden und nur in Ausnahmefällen zur Karte greifen. Das liegt vor allem an der Detailvielfalt der Häuser. Zwar hat man sich bei der Konstruktion wieder einmal an *Wumm* orientiert, aber es gibt eine Vielzahl von Wänden, Shops, Schildern usw., die den kleinen Unterschied ausmachen. Und es geht flink zur Sache! Auf meinem Testrechner, einem 486/33, kam ordentlich Geschwindigkeitsrausch im absolut flüssigen Scrolling auf. Der Soundtrack ist ausnahmsweise von einer echten Band eingespielt, die bereits – so war es zu hören – als Support von Soundgarden getourt hat.

Trotz allen Spielspaßes gibt es auch was zu mäkeln. Das Miniradar ersetzt keinen Rückspiegel, der im Gedränge eigentlich dringend benötigt wird. Außerdem kommt es des öfteren zu fiesen Massencrashs, in denen man hin- und hergeworfen wird und wertvolle Zeit verliert. Und, nicht zuletzt: Warum muß man eigentlich wirklich alles schlachten, was einem begegnet? Ein bißchen Ent- und Unterscheidung hätten der Spielidee gutgetan.

Die Waffen des Spiels. Zu empfehlen sind der Punisher und der Trasher ▼



Mit Quarantine könnte eine neue Ära von Metzelspielen anbrechen. Die Hetzerei durch monotone Höhlenlabyrinthe hat sich irgendwann totgelaufen. Freunde blutiger Action, die Computer-Games und moralische Aspekte der Realität unterscheiden können, werden auf jeden Fall schwer begeistert sein. Das Spiel ist temporeich bis zur Hektik. Ob man es allerdings Kindern in die Hand geben sollte? Immerhin werden hier Fußgänger mit Kreissägen bearbeitet und andere unappetitliche Dinge gemacht.



▲ *Einen Treffer zuviel eingesteckt*



Kategorie	Wertung
Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	8
Atmosphäre:	10
Steuerung:	9

Eine rasante Taxifahrt durch die Hölle der Großstadt



Des Kaisers Spiel

Die WM-Nachlese hat begonnen: Aufgemacht wie eine TV-Übertragung, präsentiert Electronic Arts ein Fußball-Spiel als Live-Act. Ein Bericht über Freudentänze, Wadenkrämpfe und den Klebefaktor.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

PC (386DX25, 4 MB RAM, Double-Speed-CD-ROM, unterst. Joystick, Gravis Joypad, SoundBlaster, AWE32, Pro Audio Spectrum), **100 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Des Kaisers Spiel stößt vor in neue Dimensionen: Abgekupfert vom hauseigenen Soccer für die 16-Bit-Konsolen, strickte Hersteller Electronic Arts ein wenig vor sich hin und präsentiert nun die "Special Edition", um nicht nur die Fußballfans zu befriedigen. Auch die hungrigen CD-ROM-Mäuler sollen gestopft werden. Das erste Special dieser etwas anderen Konvertierung ist zweifellos die Art und Weise, in der die Werbung Einzug ins Spiel gefunden hat. Einen Großteil der eigentlich für eine CD spärlichen 57 MB Programmumfang schluckt der Vorspann zu **FIFA International Soccer.** Und der zeigt neben knackigen Männerwaden in luftakrobatischen Szenen einige Stadienbilder, die doch verdammt an den netten Adidas-Predator-Werbespot erinnern. Und tatsächlich: Neben dem CD-ROM-Hersteller Panasonic wirbt Adidas im Spiel fleißig für Stollenschuhe – werbe- und niederträchtigerweise natürlich nach jedem erzielten Tor.



▲ ***Freudentaumel nach dem Tor***

Und das zweite Special? Das besteht aus einer Sprachausgabe zwecks Kommentierung des Spielverlaufs. Ein Feature, das dem Game wirklich viel Atmosphäre verleiht, denn keine Aktion bleibt dem Kommentatorenauge verborgen. Neben allen Spielernamen der insgesamt 48 verfügbaren Nationalmannschaften werden so Torschüsse, Fouls oder auch grobe Unzulänglichkeiten fachkundig beäugt und besprochen. Die elf Freunde auf dem geheiligten Rasen läßt das Geschehen natürlich ebenfalls nicht kalt. Wenn sie ein Tor schießen oder wenn gar das ganze Match gewonnen wird, spielen sich unbeschreibliche Jubelszenen ab. Gestandene Sprites führen Freudentänze auf, machen Hechtsprünge oder laufen händeringend an den Spielfeldrand. Dazu gibt's noch die Wiederholung der schönsten Spielszenen, die sogar auf Festplatte abgelegt werden können.



▲ ***Schön gemacht: Der Spieler stoppt die Flanke mit der Brust***



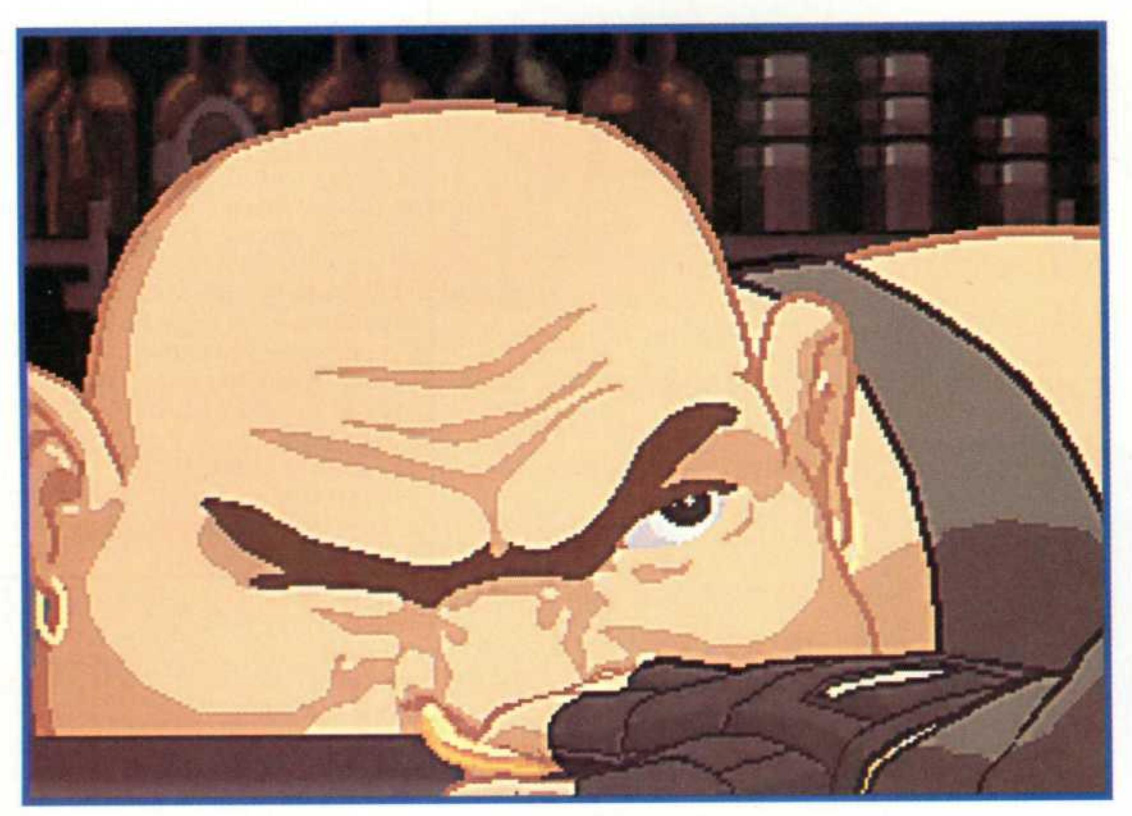
▲ ***Jawoll: Deutschland hat unter allen Teams die höchsten Bewertungen!***

Doch kein Erfolg ohne das vielbemühte richtige Umfeld. So reichen die Voreinstellungen von der Angabe der Wetterbedingungen (trokken, feucht, etc.) bis hin zur Angabe verschiedener Spieltaktiken. Leider aber ist in dem unübersichtlichen Geholze des Gegners Wade nur zu schnell getroffen. Freistöße und Gelbe Karten in Hülle und Fülle sind die Folge, und das auf beiden Seiten.

Das der Spielfluß so schnell gefährdet ist, hat vor allem einen Grund: den Klebefaktor. Der Ball bleibt beim Dribbling einfach nicht am Fuß und ist viel zu schnell verloren. Andere Programme wie *Sensible Soccer* oder das schon altehrwürdige *Kick Off* stehen da besser da.

FIFA Soccer glänzt dafür durch tolle Grafik, exzellente isometrische 3D-Darstellung und kluge Ecken- und Einwurftechnik (dank Zielfeldeinblendung). Trotzdem: Für ein CD-ROM-Spiel ist die Sache ein wenig zu blutarm.





▲ Der Nasenring des Barkeepers ist wirklich effektiv

Ride Free, Die Hard

Eigentlich sollte FULL THROTTLE mittlerweile reviewfähig sein. Aber bei LUCASARTS hat sich der Termin für das Hammer-Adventure mal eben um drei Monate verschoben. Macht ja nichts – wenn's der Qualität des fertigen Produkts dient...

Hey, kennt einer von Euch Mad Max? Ja?! Dann kennt Ihr ja auch das Szenario für **Full Throttle** (oder **Vollgas**, wie der deutsche Titel lauten wird) von LucasArts.

Endzeit. Gewalt herrscht auf der Straße. Es heißt jeder gegen jeden, neuer Wilder Westen mit altbekannten Regeln. Mittendrin steht Ben. Er ist der Anführer der Motorradgang Polecats und gleichzeitig Eure Spielfigur. An sich ist Ben ein ruhiger Vertreter, und wäre da nicht eine obergemeine Gemeinheit passiert, gäbe es auch kein Abenteuer.

Doch da mußte ja irgendwer den Besitzer von Corley Motors killen. Wieso Ben in Rage gerät, klärt sich wie von selbst, wenn man weiß, daß Corley Motors die letzten vernünftigen Bikes herstellt. So ist Malcolm Corley tot, und seine Tochter will nicht einsehen, daß die Firma vor dem Ruin steht. Für Ben gibt es nicht nur Ärger mit einem anderen Club, außerdem kriegt er auch noch den Mord an Corley untergeschoben. Bis die Sache vom Tisch ist, kann sich Ben bei seinem Club natürlich nicht mehr sehen lassen. Also macht er sich auf die Suche nach dem Mörder.

In puncto Technik ist das, was man bislang sehen kann, ein Leckerbissen. Die Grafik ist stimmungsgeladen, die Animationen sind filmreif, und die Story kommt vollgepackt mit Witz und Action daher. Gesteuert wird mit der Maus und über ein Pop-up-Menü. So steht der Screen vollständig zur Verfügung, ohne daß ein Balken mit Icons den unteren Bildrand verschandelt und die Atmosphäre killt.

Die Sprachausgabe des CD-ROM-Games ist durchgehend und hat einen ganz besonderen Touch. Zumindest in der US-Version hat Ben eine beinharte Stimme gekriegt.

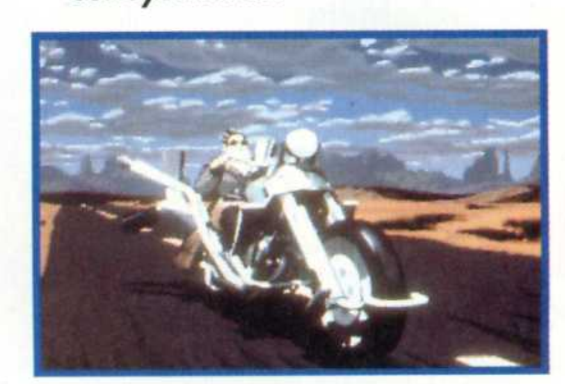
Hoffen wir, daß die deutsche Stimme nicht den gleichen Leuten in die Hände fällt, die aus dem Originaltitel "Full Throttle" ein schnödes und nichtssagendes "Vollgas" gemacht haben. Wir erfahren es auf jeden Fall erst im nächsten Frühjahr, wenn das Programm in den Läden steht.



▲ Es wird Zeit, über Alternativen zum Anschleichen nachzudenken



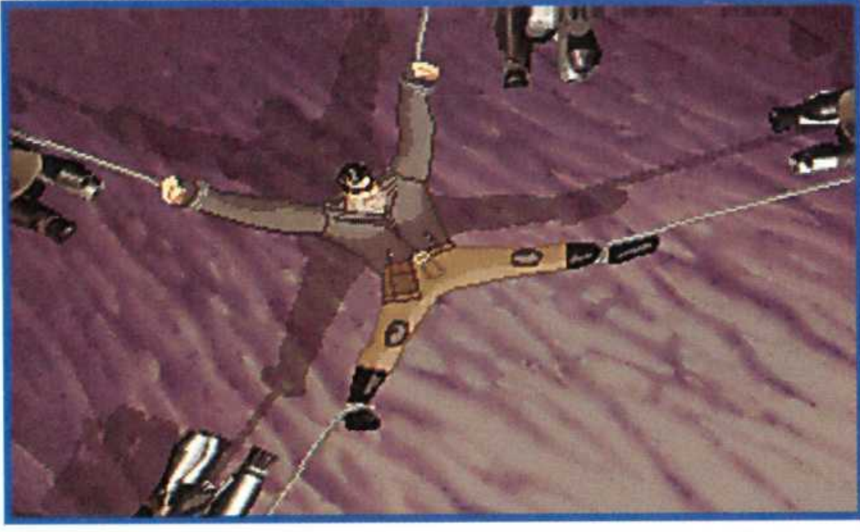
▲ Ben macht sich auf die Jagd nach Corleys Mörder



▲ Ben auf Mörderjagd



▲ Wehe, ihr verpatzt die Synchronisation meiner Stimme!



▲ Wohl kaum eine Art, größer zu werden!

VOLLGAS

– Coming Soon –

PC, Hersteller: **LucasArts**, USA, Muster von: **Softgold**.



▲ Vollgas? Volle Pulle!



Schlag auf Schlag

PGA TOUR GOLF 486

PC (486DX2/33, 8 MB RAM, SVGA (VESA), Double-Speed-CD-ROM, unterst. SoundBlaster), **ca. 120 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Links bekommt Konkurrenz: Mit eindrucksvoller Grafik und echten Spielerpersönlichkeiten will Electronic Arts in den Golfer-Himmel kommen.

Electronic Arts' neuer Silberling ist prall gefüllt – mit Grafik vor allem. Denn wo andere Golfspiele gerade mal einen Kurs als Rüstzeug mitliefern, sind es bei EAs **PGA Tour Golf 486** gleich deren drei.

Für Anfänger in der Branche der eingekerbten Bälle ist der ruhige, aber sehr schöne Las-Vegas-Kurs zu empfehlen. Fortgeschrittene dürfen sich schon mal an den Steigungen und Biegungen der "River Highlands" versuchen, und für Profis ist der herrliche, mit Bunkern und Wasserfallen gespickte Sawgrass-Kurs eine echte Herausforderung.

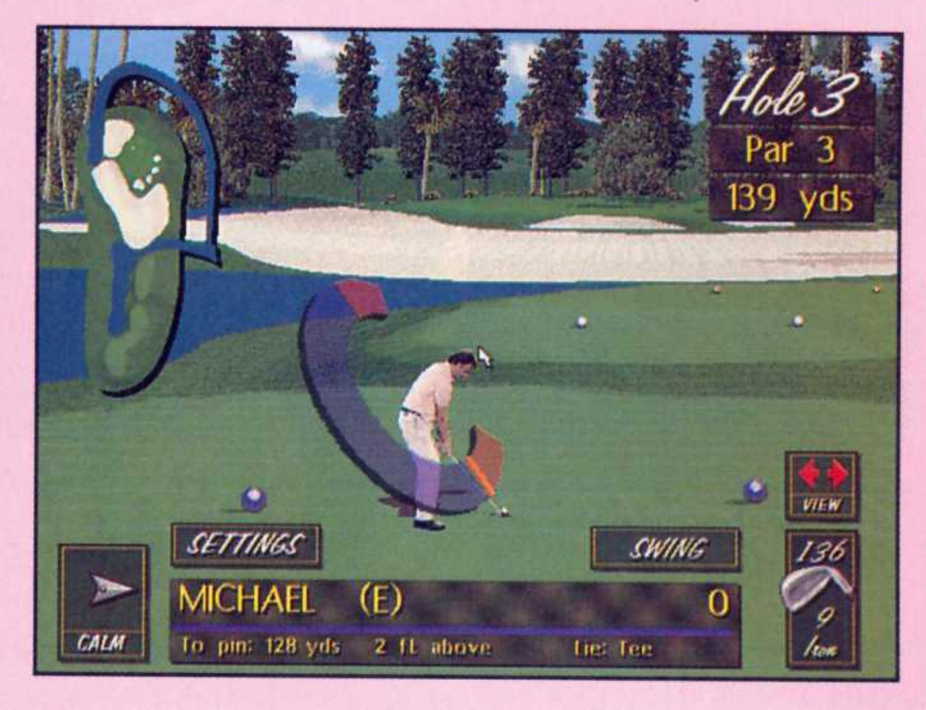
Der Blick für die hochauflösende Grafik sollte aber nicht den Blick für den Gegner trüben. Neben bis zu drei weiteren menschlichen Mitspielern sind es da vor allem zwölf computersimulierte PGA-Profis, die für Konkurrenz sorgen. Die ganz großen Namen findet man aus Kostengründen freilich nicht, doch es ist eine Augenweide, Spielern wie Fuzzy Zoeller oder Craig Stadler zuzusehen – oder selbst in ihre Rolle zu schlüpfen.

Die Animationen jedes Spielers sind klein und fein. Geboten werden nämlich nicht nur das Digi-Outfit der Stars für den Schlag, sondern zusätzlich noch Extraanimationen für besonders gelungene oder besonders verbockte Schläge. Dazu gibt's noch ein Sound-Highlight: Geht ein Schlag über die Spielbegrenzung hinaus ("out of bounds"), ertönt ein markerschütternder Wutschrei aus den Lautsprechern.

Im Unterschied zu *Links* und anderen Programmen ist die Schlagausführung bei PGA Tour Golf besonders anspruchsvoll.

Allerdings ist nicht alles Gold, was glänzt. So sind lange Putts fast schon ein Glücksspiel, denn das Loch ist kaum sichtbar, und der Zielstab für die Richtungsangabe ist auch keine große Hilfe.

PGA Tour Golf 486 glänzt ansonsten durch herrliche Grafiken (samt Videoclips der Kurse), ausführliche Sprachausgaben aller Spieler, durch den variablen Mehrspielermodus und natürlich die Turnieroption. Wer die vier Runden unter den Besten besteht, kann viel Preisgeld einheimsen und in der vom Computer geführten Statistik die persönlichen Leistungen verewigen. Schade nur: An die Auszahlung von Preisgeldern seitens des Herstellers ist nicht gedacht worden.



▲ *Alles bereit in Sawgrass: ein Schlag noch zum Grün!*



◀ *Stelldichein der Stars: auswählbar als Mit- oder Gegenspieler*







▲ *Laßt Euch nicht von solch schnittigen Shots verwirren. Es darf geruckelt werden. Trotz beachtlicher 255 km/h in der Kurve!*

CYCLEMANIA

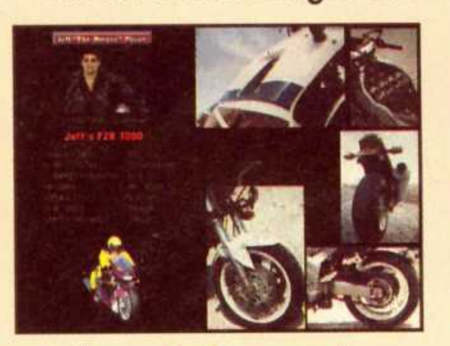
PC (486/66 VGA, Double-Speed-CD-ROM), **120 DM**, Hersteller: **Accolade**, England, Muster von: **Hersteller**.

Die Motorradsaison ist ja nun für die meisten vorbei. Es wird ein bißchen kühl draußen. Eigentlich genau die richtige Zeit, um ein Motorradgame auf den Markt zu bringen. Aber es sollte schon gut sein!

Asphaltfresser



▲ *Der Truck wird durch Pixel dargestellt, die beim Näherkommen aufgeblasen werden*



▲ *Bike und Fahrer werden vorgestellt. Im Rennen unterscheiden sie sich ausschließlich durch die Farben*



▲ *Der Tuningshop wird von Abzockern geleitet. Lediglich die Ultimate Slicks bringen was. Der Rest ist Augenwischerei*

Cyclemania heißt das neue Renngame von Accolade. Auf den ersten Blick verspricht es 'ne ganze Menge. Klickt man sich z.B. durch die Menüs, dann wird man mit Edelgrafiken überschüttet. Die allein machen jedoch noch kein Game. Viel wichtiger dürfte da wohl das simulierte Motorradrennen an sich sein. Und was da so abgeht, braucht gar nicht erst gegen die Option-Screens antreten.

Um es vorwegzunehmen: Mich haut das Game nicht gerade vom Hocker. Und das gleich aus mehreren Gründen. Einmal wäre da die Mindestkonfiguration, die gefordert wird. Accolade meint, daß bereits ein 386/33 für Spielspaß ausreicht. Also ehrlich, das ist eine glatte Übertreibung. Absolutes Minimum ist ein 486/33. Unter einem Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk geht schon mal gar nichts. Mein Single-Speed, das bei Games wie zum Beispiel *Megarace* ein butterweiches Scrolling lieferte, geht bei Cyclemania dermaßen in den Keller, daß von Fahrspaß keine Rede mehr sein kann. Aber sogar auf einem Double-Speed und einem DX2-Proz ruckelt es noch ordentlich.

Nachdem die Hardwarefrage eindeutig geklärt ist, kommen wir mal zu den Features. Sechs Fahrer und drei verschiedene Mopeds stehen auf dem Plan, wobei sich beim Maschinenwechsel im Fahrverhalten herzlich wenig ändert.

Fährt man ein Championship kann man mit Preisgeldern in den Tuning-Shop gehen. Zur Auswahl stehen Reifen, Auspuffanlagen, Stoßdämpfer und eine Motorüberholung. Das einzige, was beim Tuning wirklich was bringt, sind jedoch die Reifen. Der Rest läuft unter "War-ja-nett-gemeint". Die Motorüberholung, die sagenhafte 2500 Bucks kostet, bringt gerade mal sieben km/h plus zur Endgeschwindigkeit. Dürftig, dürftig!

Mit einem Budget von 2500 Dollar würde ich aus meiner Sporty einen Dragster machen. Tuning läuft also unter "ferner liefen".

Kommen wir zu den Rennen auf den fünf verschiedenen Straßentracks. Der Spieler hat zwar ein Cockpit am unteren Bildschirmrand vor sich, das Moped fährt aber umgerechnet fünf bis zehn Meter vor den Anzeigen. Man verfolgt sich also selbst. Okay, so was ist Standard. Doch nach links und rechts kann das Moped schon mal in den Kurven aus dem Bild verschwinden (Buh!).

Des öfteren stellt sich auch ein Gegner zwischen Dich und Dein Moped und versperrt die Sicht auf die Straße (noch mal Buh!). Der Verkehr auf den Straßen ist hanebüchen billig dargestellt. Ein paar Pixel als Truck, die einfach beim Näherkommen aufgeblasen werden: Das ist nun wirklich nicht der neueste Stand der Technik.

Die Kollisionsabfrage ist scheinbar mit einem Zufallsgenerator gesteuert. Außer bei eindeutigen Frontalcrashs kann es zu Stürzen ohne offensichtliche Feindberührung kommen und umgekehrt zu Feindberührungen ohne Sturz.

Wäre ja alles noch zu verzeihen. Aber das man mit 166 Meilen (ca. 270 km/h) durch 90 Prozent aller Kurven schrammen kann, daß schlägt dem Tank den Benzinhahn aus. Sprich mit Vollgas geht's am besten. Dementsprechend ist der Sound der eigenen Maschine, der sich nach dem Start auf ein monotones "Wiiiiihhhh" einpendelt.

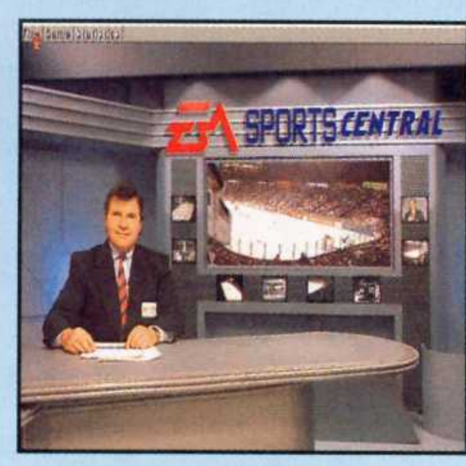
Bei einem Crash kann man per Option Videosequenzen einspielen, die Originalstürze von irgendeinem Bike-Wars-Verschnitt zeigen. Ungefähr ein knappes Dutzend verschiedene Sequenzen sind auf der CD. Doch die Stürze der Aufzeichnung haben mit dem Sturz der eigenen Maschine ungefähr soviel zu tun wie Deo-Roller mit Politik. Das Wort Simulation streichen wir mal: Also bleibt der Action-Aspekt, der aber durch die begrenzte Anzahl von Tracks (fünf) auch nicht gerade die Kastanien aus dem Feuer holt. Mir sind das uralte *Super Hang On* auf dem Amiga 500 oder das *No Second Price* für den Atari ST 1000mal lieber als dieses Renngame. Nein, ich kann Euch nicht zum Kauf raten. Punktum.





Der kleine Puck


▲ *In der Zentrale: Organisation ist Trumpf*


▲ *Spielunterbrechung als Augenschmaus*

NHL HOCKEY 95

PC (386DX/40, 4 MB RAM, SVGA (VESA), unterst. SoundBlaster, **105 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Die Cassette**.


▲ *Beim Bully kommt es auf blitzschnelle Reaktionen an*

Electronic Arts hätte sich keinen schlechteren Termin aussuchen können: Just zu dem Zeitpunkt, als in Nordamerika alle Eishockeyspieler die Stöcke niederlegten und mit ihrem Streik begannen, kam die neue Jahresausgabe des hauseigenen **NHL Hockey** auf den Markt. Also müssen die PC-Zocker selbst ran, um in Vertretung der NHL-Profis eine komplette Saison zu spielen.

Die CD-ROM bietet als Ausgangsmaterial die kompletten Daten der letztjährigen NHL-Saison – mit allen Teams, Statistiken und natürlich Spielern. Und neben der nervenaufreibenden Spannung einer Playoff-Runde oder dem Spiel um den begehrten Stanley Cup gewährt das Programm sogar die Möglichkeit, das Ligaspiel auf mehreren Rechnern auszutragen. Quasi als "Fernhockey" werden dabei die Ligadaten auf Diskette abgespeichert und auf des Konkurrenten Rechner eingeladen, der wiederum seine Daten nach dem Spieltag weitergibt. Außerdem können jene Teams, die von menschlichen Mitspielern gesteuert werden, einen Transfermarkt eröffnen, auf dem Spieler zwischen den Teams hin- und hergeschoben werden.

Aber das ist noch nicht alles. Die Managerfunktionen erstrecken sich bis hin zur Bildung jeder einzelnen Angriffs- oder Verteidigungsreihe auf dem Eis. Prall gefüllte Tabellen mit den persönlichen Spielercharakteristika stellen dabei die Auswahlkriterien. Wer den Realismus auf die Spitze treiben will, kann bei den Spieloptionen sogar jegliche Computerhilfe abschalten. Dann aber wird es hart: Die Reihen müssen per Hand aufs Eis geschickt werden, die Spieler werden müde oder verletzen sich, müssen ausgewechselt oder umgestellt werden. Und das, während der Spieler noch selbst auf dem Eis aktiv ist und um den Sieg ringt.

Unnötiger Schnickschnack? All die Tabellen, Statistiken und Manageroptionen können ja nicht darüber hinwegtäuschen, das NHL Hockey im Grunde doch immer noch ein reinrassiges Sportspiel ist. Will heißen: Die Action auf dem Eis ist es, die den Reiz ausmacht. Der Rest ist schmückendes Beiwerk für Langzeitstrategen.

Und tatsächlich: Der kleine Puck wird mit großem Aufwand in Szene gesetzt. Das Spielfeld scrollt wacker über beide Spielhälften, während die Mannschaften die Kufen schwingen und der Hartgummischeibe hinterherhetzen. Liebevoll animierte Body- und Crosschecks und eine Fülle von rüden Fouls sorgen dabei für einen Realismus, der seinesgleichen sucht.

Für Joystickartisten vor dem Schirm ist die Übersicht aber immer gewährleistet, denn der gerade gesteuerte Spieler ist mit einem farbigen Stern unterlegt. Selbst wenn der Puck mal nicht in der Nähe ist, kann per Feuerknopf blitzschnell wieder an den Ort des Geschehens gewechselt werden, sei es im Angriff oder in der Verteidigung. Dabei sorgen die beiden Feuerknöpfe in der Abwehr für kurze Sprints, Tackling oder auch unschönes Beinhakeln. Im Angriff dient der erste Feuerknopf wiederum zum Passen an den nächsten Spieler, der zweite schießt den Puck aufs Tor oder in jede andere gewünschte Richtung. Besonders schön: der angetäuschte Torschuß mit anschließender Abgabe oder eben dem tatsächlichen Schuß. Sogar die Schußstärke und -höhe können durch kurzes oder langes Verweilen auf dem Feuerknopf bestimmt werden.

Wer diese Technik beherrscht, wird einen Riesenspaß mit NHL-Hockey haben, ohne je die Managerfunktionen bemühen zu müssen. Denn was gibt es Schöneres als die Jubelsirene nach einem Tor? Eines vielleicht: wenn die NHL-Stars endlich selbst wieder aufs Eis gehen!





Urteil: 11

Grafik:	10
Sound:	11
Ablauf:	11
Dauerspaß:	10
Realitätsnähe:	11

Aufguß aus einem Guß: NHL Hockey 95 ist Eishockey in Reinkultur

Rebel's Lair

Man möge mir den Titel nachsehen, der ausnahmsweise mal das Nägelchen auf den Kopf trifft. CYBERIA ist strenggenommen eine Mischung aus Rebel Assault und Dragon's Lair. Zumindest dem ersten Eindruck nach.

Geht es nach der Cyberia-Story, wird meine Lebenserwartung etwa bei 63 Jahren liegen. Im Jahre 2022 (Gab's da nicht einen Film? Na egal!) wird die Wirtschaft zusammenbrechen, ganze sechs Billionen Mitbürger werden an der Pest sterben, und nur noch vier Billionen Menschen werden am Leben sein (wahrscheinlich Chinesen). Die heutige "Dritte Welt" wird an der Macht sein und über ungeahnte Reichtümer verfügen. Und natürlich wird die Kriminalitätsrate so hoch sein wie nie zuvor.

Klar, daß da ein jugendlicher, unerschrockener Held an die Front muß, um mal kräftig aufzuräumen. So einer wie Zak (Nein, nicht Zak McKracken!) zum Beispiel, ein Cyberpunk, der fortan von einem Abenteuer ins nächste rutscht. Eigentlich müßte er ja in seiner Gefängniszelle sitzen und auf seine Exekution warten, aber da man auf die Schnelle keinen Besseren findet, landet Zak bei den Auftraggebern und begegnet dort einer holden Weiblichkeit.

Auch wenn's schwer fällt: Ihr zu gehorchen ist lebensnotwendig. Jedenfalls sitzt Zak bald in der Steuerkabine eines "Oil-Pads" (was auch immer das sein mag) und muß gegnerische Flugkörper abknallen. Im weiteren Verlauf des Spiels wird Zak auch selbst fliegen, und dann ist korrekte Steuerung schon die halbe Miete. Für den Spieler am PC heißt es, rechtzeitig zu spuren und immer schnell die richtige Taste für die richtige Richtung zu drücken.

Zwischendurch darf unser Held Räume durchsuchen, mit besagter Weiblichkeit knutschen oder darüber nachdenken, warum der Spieler am anderen Ende ihn nicht mal ein bißchen schneller von einem Ort zum anderen bewegt. Noch nie *Dragon's Lair* gespielt, oder?

Summa summarum ist Cyberia eine Mischung aus dem bereits erwähnten Spiel und *Rebel Assault*, dazu gibt's Adventure-Einlagen und durchgehend Spannung hoch drei. Ein Double-Speed-Laufwerk ist Minimum, und das zahlt sich auch aus, denn die Grafik ist 1a. Ähnliches gilt für den fulminanten Sound, der am besten über die HiFi-Anlage ins Wohnzimmer dröhnt.

Mit Cyberia hat Interplay übrigens neben *Stonekeep* und *Descent* das dritte heiße Eisen in der Mache.

So stelle ich mir einen schönen Jahresanfang vor!

CYBERIA

– Coming Soon –

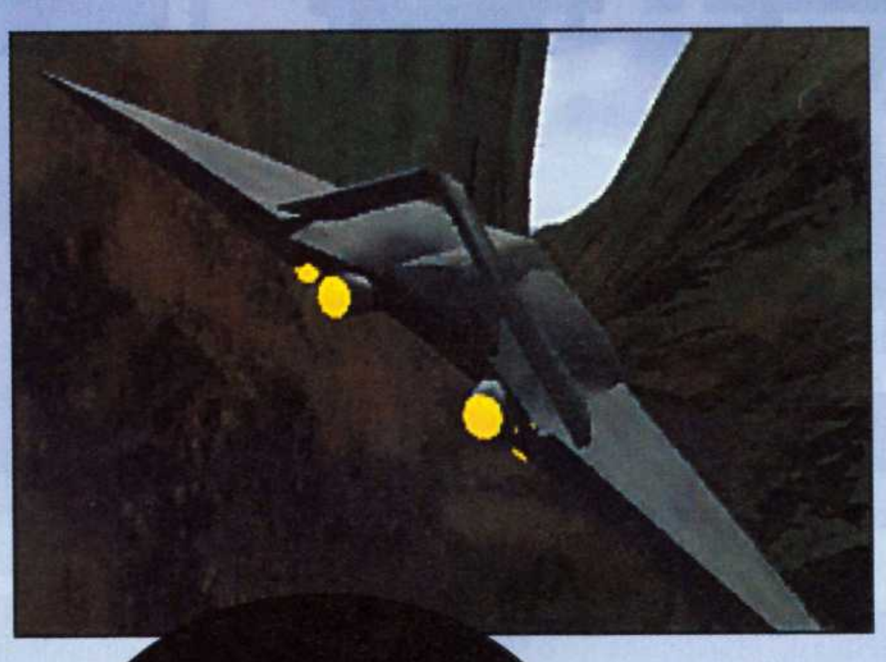
PC, Hersteller: **Interplay**, England, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Am Anfang war der Raum*



▲ *Zack, zack, Zak!*



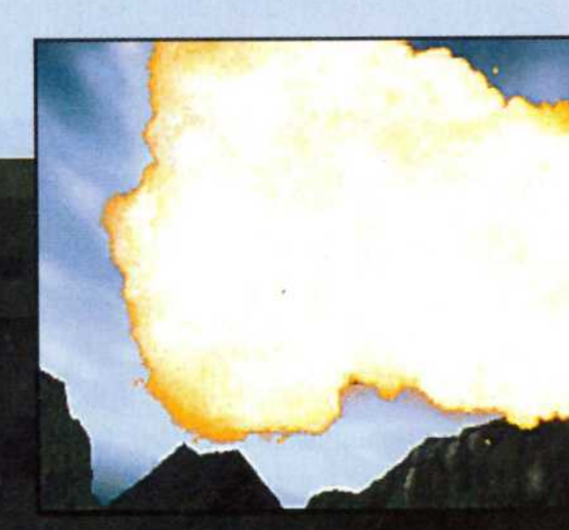
◀ *Flieger, grüß mir die Tonne!*



▲ *Effenbergs Finger anno 2027*

▲ *Futuristische Seemöwe?*





◀ ▶ *Der Kandidat hat 99... – nein, 100 Punkte!*



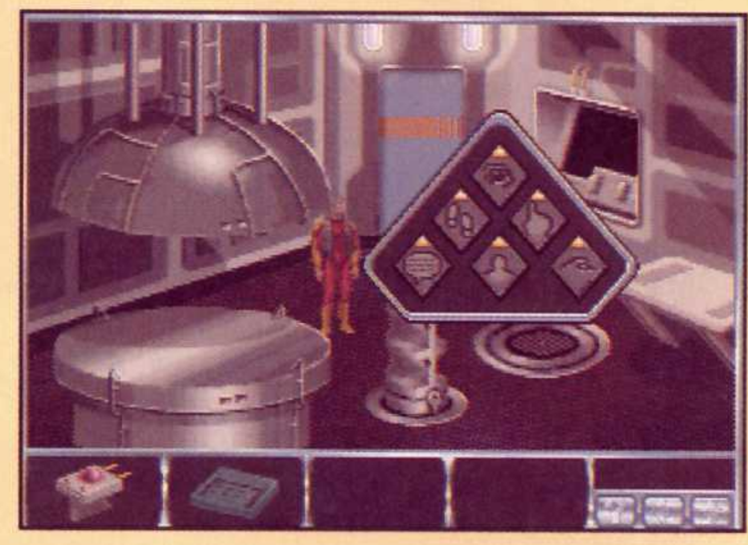
Ringelreihen

Was für ein Glück, daß das Universum so groß und der regierende Oberkater so fies ist! Sonst hätten die Jungs von Tsunami gar keine Chance gehabt, ihre Ringworld in die zweite Runde zu schicken.

RETURN TO RINGWORLD

PC, 130 DM, Hersteller: **Tsunami**, USA, Muster von: **Die Cassette**.

Au Mann, ist das fies, Mann! Kaum hat der galaktische Söldner Quinn mit seinen Freunden, dem Kzin Seeker und der Technikerin Miranda, per Superfeuerwerk die Galaxis gerettet, da muß er auch schon wieder um sein Leben rennen. Warum? Das ist eine lange und komplizierte Story. Sagen wir einfach soviel: Die drei wurden ganz schön hereingelegt, und jetzt dürfen sie eine Suppe auslöffeln, die sie sich nicht eingebrockt haben. Die Katzenkriegerrasse der Kzin ist nämlich sauer auf die Puppeteer-Händler, die Menschen hängen wieder mittendrin, und die drei Helden würden liebend gerne zum Versteckspielen zur Ringwelt abhauen – wenn ihr Raumschiff nur richtig funktionieren würde.



▶ *Die Bedienung ist nach wie vor einfach*

▲ *Wohin soll die Reise denn gehen?*

▲ *Ach ja, in den Schwarzwald!*

Eine verfahrene Situation, in der Ihr gemeinsam mit den dreien steckt, aber als mit allen Wassern gewaschene Abenteurer werdet Ihr schon mit heiler Haut da herauskommen. Abenteuererfahrung allein reicht allerdings nicht – Geduld ist die benötigte Tugend, denn Ihr müßt wirklich jeden Winkel absuchen und anklicken, um nicht lebenswichtige Gegenstände zu übersehen. Das Kombinieren der einzelnen Teile ist dann ebenfalls reine Geduldssache, denn logisch sind die Zusammenstellungen wahrhaftig nicht immer.

Gut gelungen ist dagegen die saubere Sprachausgabe, mit der die englischen Dialoge aus dem Lautsprecher schallen. Aber keine Panik, falls Ihr des amerikanischen Dialekts noch nicht so ganz mächtig sein solltet: Ihr könnt den geschriebenen Text auf den Bildschirm zuschalten. Die Stimmen der Charaktere wurden gut getroffen, besonders die ziemlich zickige Miranda sägt nach kurzer Zeit nicht nur an Quinns Nerven. Gesteuert werden die drei Helden übrigens je nach Bedarf und Situation, denn alle haben unterschiedliche Fähigkeiten. Das eingängige Klick-Interface wurde gegenüber Teil 1 nicht wesentlich verändert. Die Charaktere staksen ebenfalls unverändert steif durch die zum Teil sehr schön atmosphärischen Hintergründe.

Es sind jetzt schon fast zwei Jahre her, daß Sci-fi-Altmeister Larry Niven sein Ringworld-Szenario zum ersten Mal von Tsunami versoften ließ. Mit viel Wohlwollen wurde den Software-Neulingen aus Coarsegold damals ein Hitstern für die Umsetzung verliehen, denn technisch wie atmosphärisch konnte sich das Game echt sehen lassen. Und Ringworld 2? Das Adventure sieht genauso gut aus wie der erste Teil, und genau das ist der Knackpunkt. Was damals noch neu und beeindruckend war, wird heutzutage 'nur' noch als (guter) Durchschnitt gehandelt. Deshalb werdet Ihr hier trotz großer Ähnlichkeiten keinen Hitstern finden. Trotzdem – Spaß macht das Game auf jeden Fall, auch wenn die Logik bei den Puzzles manchmal ziemlich an den Haaren herbeigezogen ist.

Urteil: 9 — NETT

Grafik:	9
Sound:	10
Ablauf:	10
Atmosphäre:	9
Steuerung:	9

»Nett, aber nicht immer ganz logisch

Are You Ready to Rock'n'Roll?

Was heißt hier, auf CD gibt's nur Musik? Schmeißt die folgenden Scheiben mal in Euer CD-ROM-Laufwerk, und ab geht die Post in alle (Spiel)-Richtungen!

Sound ist in. Auf CD auf jeden Fall. Da knarzt und ächzt es gar schauerlich, wenn Ihr Euch allein im Dunkeln rumtreibt, Vöglein zwitschern auf dem Golfplatz (wenn auch etwas gestreßt), beim Flirt flüstert Euch jemand heiße Versprechen in die Lauschmuschel, und auf der Raumstation macht Euch Euer Captain an, daß es nur so raucht. Was wollt Ihr also mehr! Dabei auch noch was sehen? Okay, dann schaut Euch mal die folgenden Progs an, die Auswahl ist groß.

Alone in the Dark 2

Zarte Gänsehaut gefällig? Voilà, die zweite Auflage der Grusel-Abenteuer von Edward Carnby, seines Zeichens Privatdetektiv und Kinderretter, ist jetzt endlich auch auf deutsch erschienen. Spielerisch hat sich nichts geändert, die Devise heißt nach wie vor 'Hau den Zombie auf die Glocke'. Wer sich das Teil noch nicht zugelegt hat, sollte jetzt mal ernsthaft drüber nachdenken, denn von dieser Sorte Games gibt es wahrhaftig nicht allzu viele. Für Einsteiger ist die abgefahrene Action-Orgie allerdings weniger geeignet.

Words for Flirts

Anschlußschwierigkeiten beim Auslandsurlaub? **Words for Flirts** soll hier Abhilfe schaffen. Ob im Kino, auf der Straße oder im Hotel, Anbaggern ist jetzt kein Problem mehr. Allerdings ist bei der Auswahl der Phrasen hin und wieder doch Vorsicht anzuraten, denn wer auf einer Party zu unverblümt fragt "Voulez-vous coucher avec moi?", braucht sich über die international gebräuchliche fünffingrige Antwort nicht zu wundern. 33 verschiedene Themengebiete enthalten Lösungen für fast alles, was im Urlaub an 'Problemen' anfallen kann.

Words for Flirts läuft unter Windows und läßt sich direkt von der CD aus benutzen. Habt Ihr die entsprechende Soundkarte im Rechner, könnt Ihr Euch die gewünschten Redewendungen sogar vorlesen lassen (enorm hilfreich, was die Aussprache angeht). Das Flirt-Wörterbuch gibt es für Englisch, Französisch und Italienisch – plant Euren Urlaub schon mal entsprechend.



▲ *Anmache via CD-ROM: Words for Flirts*

Lunicus

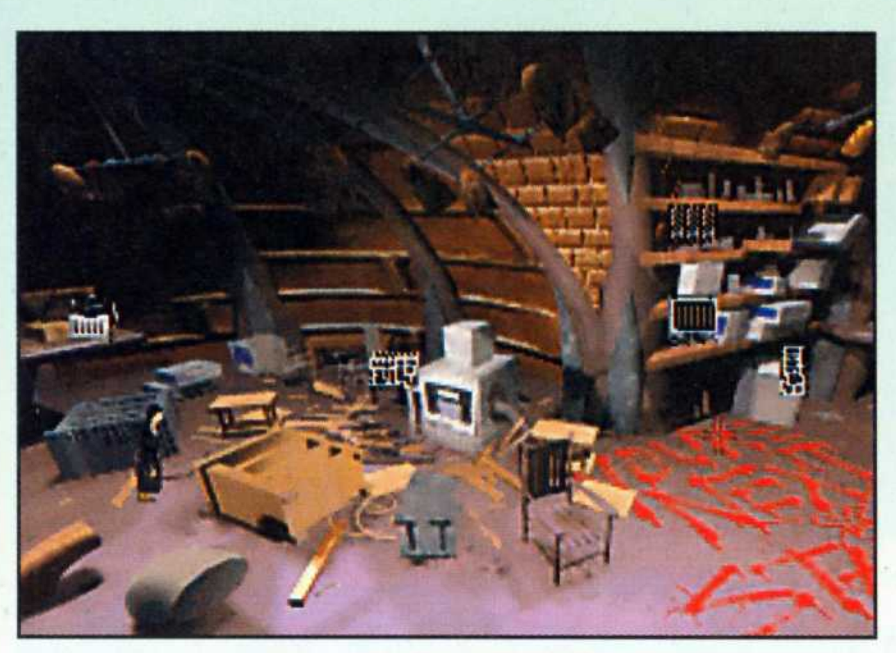
Große Worte, nix dahinter: Lunicus will zwar laut Packungstext ein interaktives Action-Adventure der neuesten Generation sein, wird diesem Anspruch aber weder in Technik noch Steuerung gerecht. Die Geschichte von den bösen Insektoiden, die eine friedliche Erde überfallen, ist nicht gerade neu, die vom Mac konvertierte Grafik kann mit ihrer antiquierten Schlichtheit nicht begeistern. Spaß macht eigentlich nur die wirklich phantastische (englische) Sprachausgabe, mit der die Unterhaltungen zwischen den Charakteren während der Adventure-Teile ablaufen. Nachteil: Ohne Soundkarte läßt sich das Programm nicht spielen, eine Textausgabe am Bildschirm gibt es nicht.

Die das Spiel bestimmenden Action-Sequenzen beschränken sich mehr oder minder auf stures Abballern von allem, was Euch vors Visier kommt. Nett dabei ist jedoch das wirklich schnelle Tempo, das dieses unter Windows laufende Programm vorlegt. Viele der animierten Zwischensequenzen ruckeln allerdings und leiden selbst bei einem schnellen Rechner unter langen Wartezeiten.

▲ *Spannendes Adventure: Alone in the Dark 2*

Bloodnet

Dracula meets Cyberpunk: Die seltsame Gruselmischung **Bloodnet** kommt in der CD-ROM-Version jetzt mit reichlich Sprachausgabe daher. Leider sprechen die Vampire, Söldner und Hacker immer noch kein Deutsch, nur die Anleitung wurde übersetzt. Ausführliche Info über das ziemlich exotische Szena-



▲ *Gruselig wird's mit Bloodnet*

rio findet Ihr in der ASM 2/94. Eines ist sicher: Die Story ist (genau wie Eure Blutgruppe) ziemliche Geschmackssache. Wenn Ihr allerdings von vornherein Appetit auf Vampire, Hack(er)braten und virtuelle Realität habt, solltet Ihr Eure Zähne vielleicht mal in dieses Programm versenken. Läuft übrigens direkt von der CD.

Tetrismania

Irgend jemand hier, der bei dem Wörtchen Tetris noch nicht in Schreikrämpfe ausbricht?



▲ *Teile schieben mit Tetris*

Wenn ja, dann mal herhören. 55 Tetris-Variationen warten auf der CDV-Scheibe **Tetrismania** darauf, Euch den letzten Nerv zu rauben. Da könnt Ihr von morgens bis abends ranklotzen, daß es eine wahre Freude ist. Falls Ihr dann aber nachts von fallenden Alptraumsteinchen erschlagen werdet, macht bitte nicht mich verantwortlich. Das ideale (und preiswerte) Geschenk für Tetris-Fans.

Tornado/Falcon 3.0

Was, Ihr habt immer noch keinen Tornado über den Monitor düsen? Dann wird's aber Zeit: Digital Integration beglückt Euch mit einer **Tornado/Falcon**-Kombi, auf der Ihr auch gleich noch die Hubschrauber-Simulation **Merlin** findet. Der Hubi wurde übrigens von DI speziell für die Royal Navy entwickelt. In diesem Sinne: Happy Flügel- und Rotorbruch.

Christoph Kolumbus

Unter dem Motto "Geschichte in Pixeln" kommt von Software 2000 nun auch eine CD-Version des Spiels **Christoph Kolumbus**. Am Spielablauf selbst hat sich nicht viel geändert. Ihr übernehmt einen von fünf Parts, die für berühmte Entdecker aus den unterschiedlichsten Epochen vorgesehen sind: Kolumbus, Vasco da Gama, James Cook, Le Maire und Bougainville. Eure Hauptaufgabe besteht dann darin, Schiffe zu ordern, Erkundungsreisen zu unternehmen, Kolonien zu gründen usw.

Die CD-ROM-Version enthält neben viel zusätzlicher Grafik noch wunderschöne Musik, passend zu Zeit und Spiel. Kein geringerer als der "Mozart der Computerbranche", Chris Hülsbeck, zeichnet als Komponist und Arrangeur verantwortlich. Christoph Kolumbus ist auf jeden Fall ein Spiel, das für lange, unterhaltsame Winterabende sorgt.

5 PLUS ONE

Die Abteilung Compilations bekommt mal wieder mächtig Zuwachs. Neunzehn CDs für jeweils 20 Märker wollen Eure Softwaresammlung ergänzen. Der Titel der Serie von Prism Leisure sagt dabei schon alles: Sechs Games sind auf jeder CD zu finden, wobei ein Titel ziemlich bekannt, wenn auch schon angejahrt ist, während die anderen fünf eher Exotenstatus haben. Qualitativ gibt es also ziemliche Unterschiede, aber bei dem Preis kann man über gelegentliche Ausrutscher hinwegsehen. Etliche der Fünfer-Progs dürften bei den Sharewareprofis unter Euch übrigens durchaus nostalgische Gefühle hervorrufen, denn Commander Keen gibt sich genauso die Ehre wie Hugo oder Duke Nukem. Die Auflistung der Zusatzprogs erspare ich mir



▲ *Handel und Wandel bei Christoph Kolumbus*

hier, aber auf die Hauptprogramme (1:1-Umsetzungen der Originale) braucht Ihr nicht zu verzichten:

1. Bombuzal
2. Football Manager 2
3. The Three Stooges
4. It came from the Desert
5. Hardball
6. Sindbad and the Throne of the Falcon
7. TV Sports Basketball
8. Millemiglia
9. Supremacy
10. The Blues Brothers
11. Crazy Cars 3
12. Ghostbusters
13. Titus the Fox
14. International Athletics
15. F-14 Tomcat
16. Mean 18
18. 3D World Boxing
19. TV Sports Football
20. TV World Tennis

Soccer Kid

Ein Außerirdischer hat den Pokal der WM '94 gestohlen. Auf der Flucht geht das gute Stück zu Bruch, und die Einzelteile landen in aller Herren Länder. **Soccer Kid** begibt sich auf die Suche nach den Einzelteilen, um die WM zu retten. Mit dieser zugegeben witzigen Spielidee wartete Soccer Kid im letzten Jahr auf. Auf der Silberscheibe unterscheidet sich das Ganze allerdings überhaupt nicht vom Floppy-Original. Mit anderen Worten: Die Möglichkeiten, die das CD-ROM bietet, wurden nicht genutzt.



▲ *Auf der Suche nach dem Pokal: Soccer Kid*

Titel	Preis	Hersteller	Muster von	Empfehlung
Alone in the Dark 2	ca. 100 DM	Infogrames, Frankreich	Hersteller	begeisternd
Words for Flirts	ca. 60 DM	Soft Company, 80333 München	Die Cassette	wer's braucht
Lunicus	ca. 130 DM	Cyberflix, USA	Die Cassette	na ja
Bloodnet	ca. 100 DM	Microprose, USA	Hersteller	gruselig
Tetrismania	ca. 60 DM	CDV	Die Cassette	klotzig
Tornado /Falcon 3.0	ca. 80 DM	Digital Integration, England	Hersteller	okay
5 PLUS ONE	je ca. 20 DM	Prism Leisure, England	Hersteller	Sparschwein
Christoph Kolumbus	ca. 100 DM	Software 2000	Hersteller	ohrwurmig
Soccer Kid	ca. 100 DM	Krisalis, England	Hersteller	na ja

Carmen klaut im Akkord

WHERE IN THE WORLD IST CARMEN SANDIEGO?

PC (386/20, 4 MB RAM, SVGA, Windows 3.1), **100 DM**, geplant für: **PC-Disk**, Hersteller: **Brøderbund**, USA, Muster von: **Electronic Arts Deutschland**.

Die diebische Dame kann's einfach nicht lassen: Carmen Sandiego klaut sich – diesmal in edlem SVGA-Look – quer durch die ganze Welt.

Lust auf Karriere bei der Polizei? Carmen Sandiego, Brøderbunds immer noch putzmuntere Edeldiebin, gibt dem Nachwuchs eine Chance. Durch 60 Länder führt die Hatz nach Beweisen und Verdächtigen; ein gewöhnlicher Dorfpolizist kann davon nur träumen. Werft also Eure Denkmaschine an, überführt die Bande der attraktiven Dame durch messerscharfes Kombinieren, und klettert so bei den grünen Gesetzeshütern die Karriereleiter hinauf. Rein mit der CD ins Laufwerk, Windows hochgefahren, und in Null Komma nichts ist das schicke Edutainment-Prog installiert. Auch der eigentliche Spielablauf ist einfach und gradlinig: Vom Chef der Polizei erhältst Du in glasklarer und sehr gut verständlicher englischer Sprachausgabe einen Fall zugeteilt. Daß der Text zusätzlich noch einmal in einem kleinen Fenster erscheint, ist eine nette Geste der Programmierer.

▲ Wer wird in die Wüste geschickt?



▲ Ein netter Ausflug nach Bangkok

Im Reisebüro mit der sehr mitteilsamen Agentin buchst Du dann einen Flug an den Ort des Verbrechens, wo bereits eine Liste mit Verdächtigen und/oder Zeugen ausliegt. Mit einem Klick auf die Namen und Orte erhält Du mehr oder minder versteckte Hinweise betreffs der Fluchtroute des Täters. Weißt Du trotzdem nicht so recht, wohin Du Dich wenden sollst, schaust Du einfach im mitgelieferten Atlas nach. Fakten und Daten über Länder und Leute lernt man so ganz nebenbei mit.

Auf diese Weise kommst Du in der ganzen Welt herum, siehst Szenen aus den Ländern und hörst die einheimische Musik. Falls Du es nicht schaffen solltest, den Täter innerhalb eines bestimmten Zeitlimits zu schnappen, bekommst Du dank reger Aktivitäten der Langfingerbande schnell einen neuen Fall.

Von allen Ausgaben der mittlerweile auf diversen Systemen recht umfangreichen Sandiego-Serie ist dieses Programm technisch und inhaltlich mit Abstand das beste. Schade ist nur, daß bisher anscheinend keine Pläne bestehen, das Game auch ins Deutsche zu übersetzen.



Urteil: 10 – GUT

Kategorie	Wertung
Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	9
Dauerspaß:	10
Idee:	9

Schnappt sie Euch!

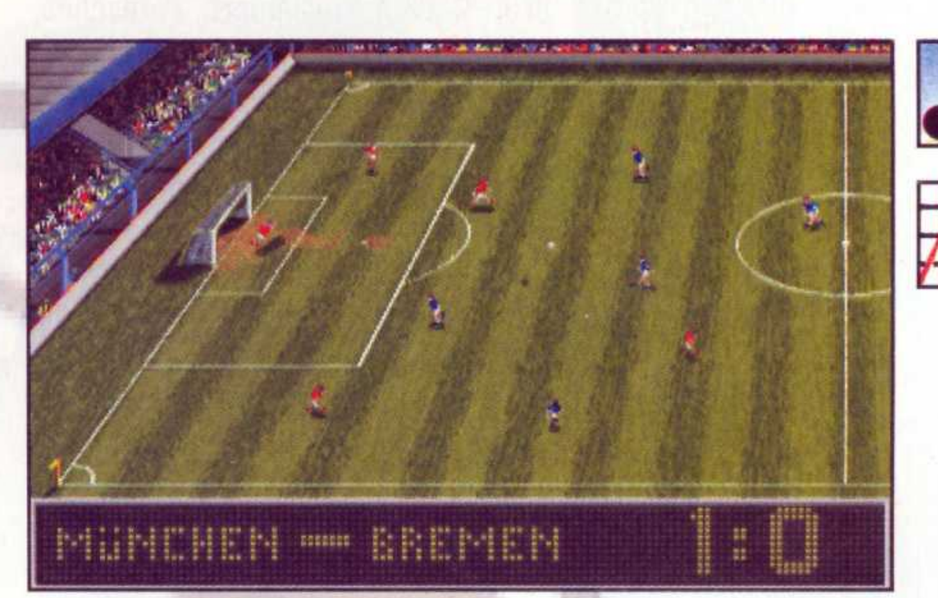
König Fußball

Der allsamstägliche Fußballgenuß, der Millionen Leute erfreut, ist leider eine ziemlich passive Sache für diese Millionen. Wer selbst spielen möchte, ohne sich gleich höchstpersönlich auf den grünen Rasen zu begeben, der tauscht den Fernseh- mit dem Computerbildschirm.

RANTRAINER

PC, **129,95 DM**, geplant für: **PC-Disk**, Hersteller: **Greenwood Entertainment**, Muster von: **Softgold**.

Nirgendwo geht es so zu wie beim Fußball. Und ganz im Vertrauen: Ihr habt sicherlich auch schon des öfteren den Trainer Eurer Lieblingsmannschaft nach einem total vergurkten Spiel nach Timbuktu und Euch selbst an seine Stelle in der Mannschaftsführung gewünscht. Bei **ranTrainer** von Greenwood Entertainment könnt Ihr endlich Euren Frust ablassen und selbst das Heft in die Hand nehmen. Setzt Euch auf den sprichwörtlichen Schleudersessel der Nation und schlüpft als Trainer in die Rolle von Bördi Vogts. Ihr müßt dabei eigenständig Fehler analysieren, Taktiken ändern, das Training planen und die nach Eurer Meinung beste Mannschaft auf das Spielfeld bringen.



▲ Aktion auf dem Spielfeld...



▲ ...und hinterher live bei "ran"

Helmut Schulte – ehemaliger Trainer von diversen Bundesligavereinen wie FC St. Pauli, Dynamo Dresden und Schalke 04 – stand bei der Umsetzung des Games mit Rat und Tat zur Seite. Natürlich durften Original-Fernsehbilder genauso wenig fehlen wie die bissigen Kommentare eines Reporters. In diesem Falle ist es Werner Hansch, der vielen aus den Sportberichten von SAT1 bekannt ist. Das Game dürfte ab Januar erhältlich sein. Bis dahin werden wir Gelegenheit haben ranTrainer auf Herz und Nieren zu prüfen.



Fernsehen interaktiv

Spiel mit mir!

Der Fernseher ist dank verschiedener Spielkonsolen in vielen Familien Mittelpunkt der Freizeitgestaltung. Doch auch die Fernsehsender schicken immer mehr interaktive Gameshows ins traute Heim, die die Zuschauer in ihren Bann ziehen.



Zur weltweit größten Ausstellung zeitgenössischer Kunst, der documenta IX in Kassel, stellte das *Ponton European Media Art Lab* 1992 der Medienwelt ein in der Fernsehgeschichte noch nie dagewesenes Projekt vor: die **Piazza Virtuale**. Auf einem imaginären Marktplatz trafen sich per Telefon oder Modem Menschen, die noch nie etwas voneinander gehört, gelesen oder gesehen hatten. Über die Telefontastatur konnte man gemeinsam musizieren, Bilder malen und sogar eine Kamera steuern.

Der Fernseher wurde zum Computermonitor, das Telefon zum Keyboard. Mit einem beachtlichen Aufgebot an Technik wurde die Kommunikation mit drei Medien kombiniert: Fernsehen, Telefon und Computer. Vom Macintosh über den Amiga bis zum PC wurden in Kassel viele unterschiedliche Rechnersysteme miteinander verschaltet – und ihre Besitzer gleich mit.

Die erste Piazza war allerdings wirklich nicht mehr als ein Versuch. Zu oft waren die Leitungen nicht nur belegt, sondern regelrecht blockiert, weil die Anlage durch einen Fehler ausgeschaltet war. 1994 wollte man es besser machen: noch mehr Anschlüsse und Ports, noch mehr Rechenleistung. Diesmal sollten gleich mehr als 1000 Leute miteinander kommunizieren können. Und obwohl auch bei der diesjährigen documenta nicht alles so lief, wie es geplant war, zeigte Piazza Virtuale doch, wie die Medienlandschaft der Zukunft aussehen könnte. Der Mensch sitzt nicht mehr isoliert vor dem Fernseher, er greift über die Kommunikationsmedien in das Geschehen ein – hoffen wir, daß es nicht zum Chaos kommt!

Interaktiver Pausenfüller

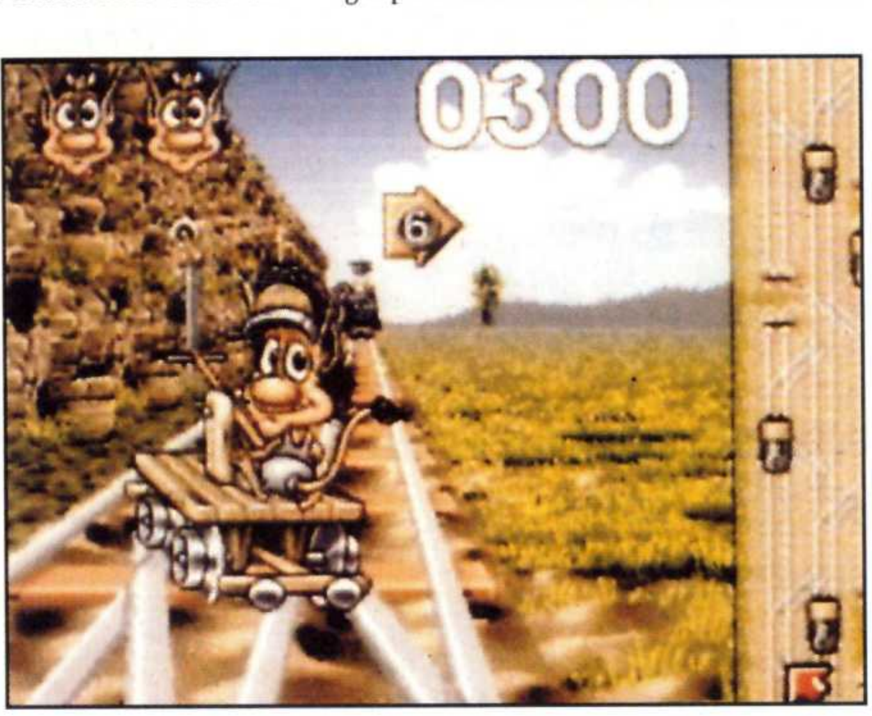
Die dritten Programme der öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten wollen es den Privaten gleichtun und ebenfalls für Nachtschwärmer ein 24-Stunden-Vollprogramm liefern. Während z.B. das Bayerische Fernsehen Nacht für Nacht interessante Filme der NASA zeigt und im ORB Aquarienfische über den Bildschirm schwimmen, bietet der Norddeutsche Rundfunk NDR seit dem 1. März 94 das **N3-Telespiel** an.

Das Telespiel kann nachts bis in die Morgenstunden unter der Nummer 040/41566699 angerufen werden. Zur Teilnahme benötigt Ihr ein Telefon mit MFV oder einen Tonwahlgeber.

MFV ist das Kürzel für Mehrfrequenz-Wahlverfahren. Im Gegensatz zum bisher verbreiteten Impulswahlverfahren (IWV – zu hören am Klackern beim Wählen), werden hier Töne unterschiedlicher Höhe benutzt; man spricht deshalb auch von "Tonwahl". Im Programm sind momentan drei Spiele, die sich regelmäßig abwechseln. Zunächst ist da das *N3-Worträtsel*, dem bekannten "Hangman" verwandt. Hier müssen die Mitspieler Buchstabe für Buchstabe ein Wort erraten. Das *N3-TV-Spiel* ist schlichtweg ein "Memory", dessen Bilder alle aus dem Repertoire des Fernsehsenders stammen. Und im *N3-Labyrinth* müßt Ihr Euch den Weg durch ein System von Gängen bahnen.

Vier Mitspieler spielen jeweils gegeneinander. Macht ein Spieler einen Fehler, kommt der nächste an die Reihe, bis auch seine Glückssträhne abreißt. Der Gewinner eines Spiels darf sich zur Belohnung einen Musiktitel aus der NDR2-Musikbox wünschen, der anschließend die nächste Spielrunde begleitet.

Hinter den Kulissen stehen übrigens lediglich zwei handelsübliche PCs. Der erste besorgt die Verarbeitung des Spiels. An seine VGA-Karte ist ein RGB-Konverter angeschlossen, der das passende Signal in die Sendeanlage einspeist. Mit ihm verkabelt ist der zweite PC, der als Musikbox dient. Alle angebotenen Titel sind auf seiner Festplatte gespeichert und werden von dort über eine Soundkarte in CD-Qualität ebenfalls mit der Sendeanlage in den Äther geschickt.



▶ *Hugo auf dem Abstellgleis? Wer behauptet das?*

Hugo im Zauberwald

Im Jahre 1987 entwickelte der dänische Spielehersteller *Silverrock Production* den *ITE 3000*. Hinter diesem Namen verbirgt sich ein Rechnersystem, das eigens für interaktive Videospiele per Telefon konzipiert wurde. Die Hauptaufgabe der Maschine ist neben der eigentlichen Spielsteuerung die Wandlung der Telefonsignale in Steuerimpulse für die Spielfigur. Die Telefontastatur gleicht nun einer Spielkonsole. Es ist


680 MB POWER
CD-Inhalt:
Programm- und Spieledemos
Animationen
Videos
Slideshows
Sounds
Shareware
Präsentationen und vieles mehr
...und das ist noch nicht alles!
Computermagazin und CD-ROM als multimediale Einheit zum Superpreis – das gab's noch nie!
Laßt Euch auf keinen Fall das große Abenteuer Multimedia entgehen!
Rechtzeitig zum Weihnachtsfest: Die millionste Inside MULTIMEDIA-CD
1000000
Inside MULTIMEDIA
DAS MILLIONENDING
12 Dezember 1994
Inside MULTIMEDIA
Das Computermagazin mit CD-ROM
DM 9,80
Super Gewinnspiel:
Die millionste Inside MULTIMEDIA
Vielleicht haben Sie den idealen Multimedia-PC gewonnen!
100 MHz Pentium
PCs richtig tunen
Mehr Leistung für Multimedia
FROHES FEST!
Highlights für den Gabentisch
Multimedia-Power
64 Bit-Grafikkarten
MPEG-Player-Boards
KlickSoft FaxCartoons zu Weihnachten gratis
Mit WinTV: Das aktuelle Fernsehprogramm auf der IMM-CD
NEU!
Ist dies die millionste IMM-CD?
nur 9,80 DM
Seit 30. November am Kiosk!
Inside MULTIMEDIA, jeden Monat neu!
Ausgabe Nr. 1/95 erscheint am 28. Dezember
TRONIC VERLAG GMBH & CO.KG
Inside MULTIMEDIA erscheint im TRONIC-Verlag, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, Tel. 0 56 51 / 929-0, Fax 0 56 51 / 929-144
Lesen ist gut – Erleben ist besser!



▲ Die drei Moderatorinnen, die Hugo unterstützen: Sonja Zietlow, Judith Hildebrandt und Minh-Khai Phan-Ti

unwichtig, ob Euer Telefon mit MFV oder IWV arbeitet, der ITE 3000 kann beide Systeme verwalten.

Der Kabelkanal hat sich für den deutschsprachigen Raum die Rechte am Hugo-Spielesystem gesichert. Seit dem 18. April '94 wird **Hugo** werktags gegen ca. 16:15 Uhr live ausgestrahlt.

Um teilzunehmen, ruft Ihr unter der Nummer 0137/323536 die Hugo-Zentrale an. Kommt Ihr bei dem Ansturm von bis zu 80.000 Anrufern pro Sendung durch, wählt ein Zufallsgenerator aus, ob Ihr zur engeren Wahl möglicher Mitspieler gehören dürft. Habt Ihr tatsächlich Glück, ruft die Telefonzentrale zurück, damit die Gebühren nicht zu hoch werden. Maximal 69 Pfennige kostet dadurch jeder Teilnahmeversuch.

Solltet Ihr nicht als Hugo-Spieler ausgewählt worden sein, hinterlaßt Ihr trotzdem Namen, Alter, Telefonnummer und bekommt eine laufende Nummer zugewiesen. Unter allen Anrufern wird am Ende der Sendung dann der Superpreis ausgelost: Eine Zufallszahl wird bestimmt, und der dazu passende Mitspieler wird vom Hugo-Team noch während der Sendung angerufen.

Das Spiel: Der kleine Troll Hugo muß sich durch verschiedene Welten schlagen, um seine Familie aus den Klauen der gefährlichen Hexe Hexana zu befreien. Eine der zur Zeit acht verschiedenen Welten muß ein Mitspieler durchstehen. Jede dieser Aufgaben könnte man grob als Jump'n'Run-Adventure bezeichnen. Die meisten Levels sind so aufgebaut, daß man Hugo von hinten sieht, wie er geradewegs seinen Parcours durchschreitet. Dabei muß er oft nach links und rechts ausweichen, über Löcher und Felsen springen und unter Ästen und Balken wegtauchen. Auf dem Weg sind stets Goodies versteckt, meistens in Form von Säcken. Diese sind einzusammeln, denn genau das gibt Punkte.

Jede Aktion wird von Hugo mit witzigen Sprüchen kommentiert: "Hugo startklar für die Piste – Zündung an und hoch die Kiste". Die Stimme wird Euch bekannt vorkommen, sie stammt von Synchronsprecher Michael Habeck (*Barnie Geröllheimer*, *Ernie* aus der *Sesamstraße*).

Drei Leben hat Hugo, das ist gerade mal ein Drittel der Lebensspanne einer handelsüblichen Hauskatze. Innerhalb dieser drei Leben muß der Mitspieler es geschafft haben, Hugo durch seine Welt zu steuern. Am Ende werden dann die Punkte hochgerechnet. Es zählen die gesammelten Goldsäcke, davon abgezogen die "faulen Säcke", die sich unter die gesammelten eingeschlichen haben. Verbrauchte Leben schlagen sich ebenfalls negativ auf dem Kontostand nieder. Dafür gibt es aber wieder einen Bonus, wenn das Ende des Levels erreicht wurde. Ist das der Fall, wird weiter aufs Spiel gesetzt, was Ihr bisher verdient habt.

Irgendwann befindet sich Hugo in der Höhle der Hexe und muß seine Familie befreien. Vor ihm hängen drei Seile, von denen er nur eins ziehen darf. Entweder schafft er es, seine Lieben zu befreien (die Hexe fliegt anschließend gefesselt durchs Fenster), oder die Hexe entwischt ihm, oder er wird am Ende sogar selbst gefesselt. Entsprechend der Wahl wird das Punktekonto verdoppelt, auf seinem Stand belassen oder halbiert.

Anhand der jetzt endgültig feststehenden Punktzahl und der persönlichen Angaben ermittelt der Computer individuell die Preise für die Mitspieler, die vom T-Shirt über Fahrräder bis hin zu Urlaubsreisen reichen.

Begleitet wird das Spiel von drei reizenden jungen Damen, die sich im wöchentlichen Wechsel ablösen: *Judith Hildebrandt* – wir haben sie für Euch interviewt – *Sonja Zietlow*, Fotomodell und gelernte Verkehrsflugzeugführerin, und *Minh-Khai Phan-Thi*.

Das Interview mit Hugo-Lady Judith Hildebrandt

ASM: Hallo Judith, ich möchte mal ein wenig mehr über Dich erfahren.
Judith: Ich bin siebzehn Jahre alt, wohne in München und gehe zum Sophie-Scholl-Gymnasium.
ASM: Wie reagiert denn Deine Umwelt auf Deinen Erfolg?
Judith: Gut, die freuen sich. Nur meine Eltern sahen das in bezug auf die Schule ein wenig kritisch. Ich will aber neben dem Fernsehen die Schule keinesfalls zu kurz kommen lassen.
ASM: Sind Deine Mitschülerinnen nicht auch ein wenig neidisch?
Judith: Nee, die finden das auch alle lustig und schauen sich das oft an. Aber direkt neidisch? Wenn, dann zeigen sie es mir nicht, wir verstehen uns sonst alle recht gut...
ASM: Hast Du einen eigentlich selbst einen Computer?
Judith: Nein, ich habe keinen, ich spiele auch nie mit Computern. Heißt aber nicht, daß ich Computer hasse.
ASM: Nicht mal einen Game Boy?
Judith: Nein, habe ich auch keinen. Die Dinger mag ich auch nicht besonders, denn – da werde ich immer so aggressiv, weil ich nie gewinne. Ich schaffe es irgendwie nicht...
ASM: Was hältst Du überhaupt von Computerspielen?
Judith: Nicht so viel. Die meisten, die ich kenne, sind immer so peng-peng, töt-töt und kill-kill. Die einzigen Computerspiele, die ich gut finde, das sind diese Fantasy-Spiele; Rollenspiele und Adventures auf Englisch, das finde ich gut, den Rest nicht so sehr.
ASM: Du findest es also bestimmt nicht gut, daß viele Jugendliche fast nur noch vor den Computern oder Konsolen hängen?
Judith: Nein, gar nicht gut.
ASM: Und was hältst Du dann vom neuen Medium "Interaktives Fernsehen"?
Judith: Viel. Ich find's echt nicht schlecht, weil – irgendwie ist es einfach witzig. Und Hugo ist einfach süß, ich mag den kleinen Troll...
ASM: Liegt darin die Zukunft?
Judith: Kann man heute noch nicht sagen, aber sicher wird sich da in Zukunft noch einiges tun.
ASM: Ach ja, Zukunft. Wie wird die Zukunft für Dich speziell aussehen? Hugo forever?
Judith: Forever? Ja, jetzt schon noch 'ne längere Zeit. Das macht mir echt wirklich Spaß.
ASM: Und sonst?
Judith: Also, ich werde vielleicht eine Platte aufnehmen, nächstes Jahr. Das wär's eigentlich schon. Theater spielen werde ich immer.
ASM: O.k., dann wünsche ich Dir noch viel Glück für Deine Zukunft. Ciao und danke.


Bitte die ABO-Karte am Heftende benutzen!
ASM
Jahresabo
79,20 DM
100% PREISWERT
100% SCHNELL
100% KOMPLETT
ABO
Wenn Du ASM abonnierst, sparst Du einen Batzen Geld!
Wenn Du ASM abonnierst, bist Du up to date – schneller als Deine Freunde.
Wenn Du ASM abonnierst, verpaßt Du mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhältst somit ein lückenloses Nachschlagewerk.



▲ *Piazza Virtuale: Ein zwar chaotischer, aber dennoch gelungener Versuch von Multimedia*

Einfach super!!!

Sonntags lockt am frühen Morgen von 11 bis 12 Uhr SAT.1 mit **SUPER!!!** die jungen Zuschauer vor den Fernseher. Die abgedrehte Show befaßt sich in erster Linie nicht mit Spielen, sondern mit Interaktion. "*Der Fernsehsnack*" ist eine informative Sendung für junge Leute, die mehr über die Szene und ihre Umgebung erfahren wollen. Zwei bestens ins ausgeflippte Bühnenbild eingepaßte Nachwuchsmoderatoren, *Gero Pflaum* und *Markus Gerwinat*, präsentieren aus ihrer "Wohnküche" die neusten Trends, schrille Gags und interaktive Spiele. Gewürzt ist diese kulinärrische Mischung mit Reportagen und reichlich Musik.

Mit dabei ist ständig die *Doggy-Cam*. Die "SUPER!!!"-Artisten haben hier kurzerhand einem Mops namens *Edgar* eine Minikamera umgeschnallt – bisher einmalig im deutschen Fernsehen.

Die schon fast traditionelle fernsteuerbare Kamera ist auch hier wiederzufinden. Mit der *Robot-Cam* ist eines der Spiele verknüpft. Ein Anrufer muß innerhalb einer vorgegebenen Zeit das "S" (wie "SUPER!!!") im Durcheinander des Studios finden und mit dem Fadenkreuz anvisieren. Die Aufgabe ist schon recht heikel, da die Kamera der Steuerung nicht hundertprozentig gehorcht und etwas nachschwingt. Das zweite Spiel ist sogar für zwei Anrufer ausgelegt. Bei *Dog-Tor* müssen zwei Knochen in die Hundehütte von Edgar befördert werden. Man hat hier knochenförmige funkferngesteuerte Wagen, die per Telefontastatur durch das Studio gelenkt werden müssen – eine ebenfalls reichlich schwere Angelegenheit, da die Kamera die Knochen nicht immer im Bild hat und zwei Moderatoren ständig im Weg stehen müssen.

Sachpreise (Skates, Bikes, etc.), Reisen, Verabredungen mit Stars winken den Gewinnern. Zukünftig werden noch mehr schrille Spiele folgen, die Produzenten sprühen förmlich vor Ideen.

Neben den Spielen könnt Ihr als Zuschauer bei SUPER!!! anrufen und per *Message-Crawl* (Schriftleiste am Bildschirm) Grüße und Botschaften an andere Zuschauer loswerden. Wie bei Hugo steht auch hier eine fleißige Faxmaschine, die direkt in der Wohnküche ihr Papier ausspuckt.

Eine andere Möglichkeit bietet die *Talkbox*. Die an einen Schnellfotoautomaten erinnernde Kiste ist mit einem Bildtelefon ausgestattet und per ISDN mit dem Studio verbunden. Die Box wird an öffentlichen Plätzen aufgebaut, in Einkaufszentren, bei Jugendveranstaltungen und wo immer man den Zuschauern die Möglichkeit bieten kann, live ihre Beiträge zur Sendung abzulassen.



▲ *Das NDR-Fernseh-Game: Worträtsel für vier Mitspieler*

Ein mittlerweile fester Bestandteil in SUPER!!! ist **Games World live**. Es handelt sich um eine abgewandelte Form der Spielshow *Games World*. Die Besonderheit besteht hier darin, daß jeweils zwei Zuschauer per Telefontastatur die Spielkonsolen steuern, die mit kommerziellen Spielen gefüttert sind. Somit könnt Ihr von Eurem Heim aus die neusten Spiele schon mal antesten (lassen). Man denkt sogar darüber nach, das Konzept der "normalen" *Games World* so zu verändern, daß die Kandidaten ihr Duell im Studio gegen Anrufer austragen können.

Satz mit "X"

Am 3. Oktober 94 ging **X-Base – Computer Future Club** auf Sendung, ein in jeder Hinsicht neues Jugendmagazin im öffentlich-rechtlichen Fernsehen. Die in PALplus und im Format 16:9 ausgestrahlte Show wird von dem in Deutschland ersten voll animierten synthetischen Moderator *Eddy HiScore* präsentiert. Als menschliche Parts sind *Tanja Moldehn* und *Niels Ruf* dabei, die sich im Wochentakt mit *Katharina Schwarz* und *Andreas von Lepel* abwechseln.

Hinter der Animation von Eddi HiScore steckt eine verblüffend "einfache" Technik. Der Schauspieler und Sprecher von Eddi bekommt auf bestimmte Eckpunkte seines Gesichts reflektierende Markierungen gesetzt, die über eine Kamera aufgenommen werden. In täglich 25 Minuten Sendezeit (Montag bis Samstag) berichtet X-Base über die neusten Entwicklungen bei Computern und bietet jede Menge interaktiven Spielspaß. Auch hier findet man wieder die ferngesteuerte Kamera. Ein Anrufer kann mit ihr beispielsweise einen Kandidaten aus dem Zuschauerraum auswählen, der dann für ihn in kürzester Zeit aus einem Regal ein Musikvideo holen soll. Schafft es der ausgewählte Zuschauer, gewinnen er und der Anrufer Preise.

Doch derartige Spielereien runden bei X-Base nur das Bild ab. Die Hauptattraktion sind drei tägliche Spielrunden an Konsolen, die mit bekannten Spielen bestückt sind. In der ersten Runde treten zwei Kandidaten im Studio gegeneinander an. Für die zweite Runde hat X-Base in acht deutschen Städten Terminals mit Konsole und Bildtelefon aufgestellt, die Ihr jederzeit aufsuchen könnt. Von dort aus wird gegen einen Telefonkandidaten gespielt. In der Endrunde duellieren sich die beiden letzten Gewinner um den Tagessieg. Weiterhin werden noch Wochen-, Monats- und Jahressieger ermittelt.

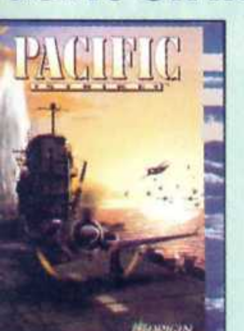
Zwischen den Spielrunden ist X-Base ein Jugendmagazin. Berichte über Musik, Live-Talks mit Stars und ähnliche Themen stehen auf dem Programm. Während der Reportagen und Interviews werden in das große 16:9-Bild Infos eingeblendet: persönliche Daten der Stars oder einfach Erklärungen zu besonderen Begriffen. Mit X-Base setzt das ZDF seine Absicht um, den Zuschauer selbst am Programm teilnehmen zu lassen. ■

Boris Theodoroff





Pacific Strike



Verändern Sie die Geschichte mit Origin! Bei Pacific Strike können Sie mit Ihren Flugfähigkeiten den Verlauf des Zweiten Weltkrieges beeinflussen. PC, 3,5

59,95

Frontier Elite II



Schlüpfe in die Haut eines Weltraum-Händlers mit einer Nebenbeschäftigung als intergalaktischer Söldner und beobachte, wie sich das Universum vor Deinen Augen entfaltet. Besser als Elite – ein Kunstwerk. PC, 3,5 und CD-ROM, deutsche Version

64,95

Wing Commander I+II



Zwei Origin-Klassiker auf einer CD!!! In Wing Commander I erkämpfen Sie sich Ihren Weg durch den Vega-Sektor, in Wing Commander II werden Sie vor das Militärgericht gestellt und müssen sich den Respekt des Konförderations-Kommandos erwerben.

89,95

TuneLand

Der erste interaktive Zeichentrickfilm auf CD-ROM. Der Besucher bewegt sich durch 8 wunderschöne Landschaften und regt die bepelzten und gefiederten Freunde zu immer neuen Streichen an. Hauptstar ist der Bär Howie. Dialoge in Deutsch, Songs im Original, deutsches Handbuch.





99,95

Stunt Island



Spielen Sie "Stunt Island" als Mission, bei der Sie 32 Stuntflugvorgaben ausführen. Oder lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf und kreieren Sie Ihre eigenen Filme voll spannender Action. Komplett deutsch, PC 3,5

34,95

Raptor



Ein Shoot-and-Fly-Spiel, das Ihren Herzschlag im Nu auf 200 bringt. In ferner Zukunft schlüpfen Sie in die Rolle eines Söldners, der die HighTech-Kampfmaschine Raptor fliegt. PC, 3,5 und CD-ROM

69,95

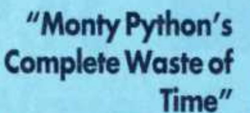
Elvira 2 "Jaws of Cerberus"



Die zweite Version von Elvira, "The Jaws of Cerberus", steht ihrem Vorgänger in nichts nach. Wir haben wieder einen neuen Restposten für Euch zum alten Preis!
PC

24,95

"Monty Python's Flying Circus Desktop Pythonizer"



Eine interaktive Comedy-Show mit dem das Arbeiten unter Windows zu einem satirischen Vergnügen wird. PC 3,5

79,95

"Monty Python's Complete Waste of Time"

Das interaktive Videogame mit Original-Filmausschnitten von Monthy Python





119,95

+Special Weihnachtsoffer auf Seite 85++++Special Weihnachtsoffer auf Seite 85+++

Kyrandia 3



Malcolm ist wieder da! Diesmal noch schrecklicher als vorher! Hat es der oberschurkige Hofnarr aus dem ersten Kyrandia-Game doch wieder mal geschafft und sich mit einem irren Donnerschlag ins gerade wieder befriedete Land geschmuggelt. CD-ROM

129,95

Disney's Aladdin



Disney's Aladdin in einem Jump'n'Run-Spiel. Das Spiel besticht durch seinen spannenden, immer wieder überraschenden Spielablauf und wird durch Level-Paßwörter nie langweilig. PC, 3,5

79,95

NasCar Racing



Amerikanische Tourenwagenrennen mit SVGA-Option. Sehr realistisches Fahrverhalten und viele Tuning-Möglichkeiten. Die neun unterschiedlichen Strecken wurden nach Originalvorbildern geschaffen. PC 3,5

99,95

Creature Shock



Auf der Suche nach einem Raumschiff entdeckt eine Eliteeinheit ein organisches Wesen im Sonnensystem, das die Menschheit bedroht. In Raumflugsequenzen oder aus der Ich-Perspektive nimmt der Spieler den Kampf gegen das Ungeheuer und seine Monster auf. CD-ROM

119,95

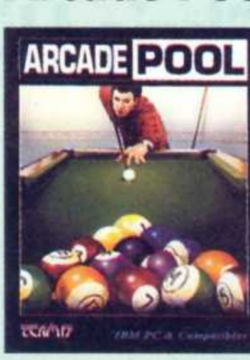
CD-Bundle: Humans 1+2 & The Journeyman Project



Der Multimedia-Klassiker unter den Games: Journeyman-Project. Sie sind der Topagent des Temporalen Protektorats und sind mit der alleinigen Lösung eines Falls beauftragt, der Sie durch die Zeit reisen läßt. Humans 1 & 2: Ein Geschicklichkeitsspiel der Extraklasse. Alle drei Spiele in einem Bundle auf zwei CD-ROM

54,95

Arcade Pool



Mit dem Queue auf du und du! Bis zu acht Spieler können ein richtiges Turnier ausfechten. PC 3,5

49,95

Even more Incredible Machine



Der Nachfolger des Klassikers "Incredible Machine" PC 3,5

39,95

Legend of Myra

Kaninchen haben's auch nicht leicht – vor allem, wenn sie auf der Suche nach Kohlköpfen sind. PC 3,5



24,95

Indiana Jones IV und Monkey Island 2



Indiana Jones und Monkey Island setzten beide neue Maßstäbe im Adventure-Bereich. Jetzt gibt es sie bei uns im Adventure-Pack für

89,00

oder jedes Spiel einzeln für je

49,95

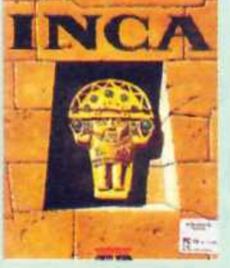
Ishar



Erforschen Sie die mittelalterlichen Szenarien Stadt, Marktplatz und Herbergen. Version, PC 3,5

9,90

Inca



Treten Sie das Erbe der Incas in diesem interaktiven Spielfilm an. Komplett deutsch, PC 3,5

49,95

Push Over



Ein brillantes Puzzle-Game, welches immer wieder für neuen Spaß sorgt. PC 5,25

14,95

Sim City Classic



Der Klassiker schlechthin unter den Simulationsspielen. Werden Sie Bürgermeister Ihrer eigenen Gemeinde. PC 3,5

29,95

Prehistorik II

Wieder ein Spitzen-Jump'n'-Run zum absoluten Bazar-Knüllerpreis. Kämpft mit der Keule gegen Dinos, Säbelzahntiger und andere Urviecher in der Steinzeit

24,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme:

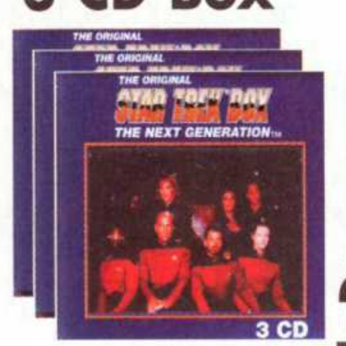
(05651) 9796-18





Star-Trek-CDs

3-CD-Box



Der Original-Soundtrack "Enterprise – Das nächste Jahrhundert"

34,95

Star-Trek-Sound-Effects



69 Sound-Effects aus den Original-TV-Serien, ideal zum Samplen

31,95



The Best of Star Trek

34,95

"Deep Space Nine"

31,95

4-CD-Box

Mit den Science-fiction-Klassikern: "The Time Machine", "Alien Nation", "Forbidden Planet", etc.

59,95

3-CD-Box



Der Original-Soundtrack der alten Star-Trek-Folgen

34,95

"... Spock, bitte melden!" Die Anrufbeantworter-CD für alle Star-Trek-Fans. 77 faszinierende Ansagetexte.

nur 29,95

Greatest Science-fiction-Hits II



"Star Wars", "Empire Strikes Back", "Time Tunnel", usw.

39,95

Star Tek II – The Wrath of Khan



34,95

Greatest Science-fiction-Hits III



"The Thing", "Blade Runner", usw.

39,95

Greatest Science-fiction-Hits

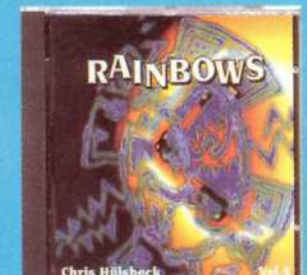


"Moonraker", "Space 1999", "Superman", usw.

39,95

Endlich! Endlich!

Das Warten hat ein Ende... Sie ist da! Chris Hülsbecks neue CD



Rainbows

30,95

Chris Hülsbeck CDs



Apidya

24,95



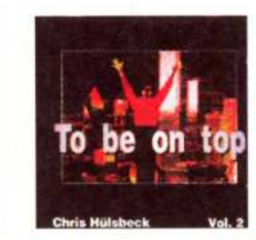
Shades

28,95



Turrican

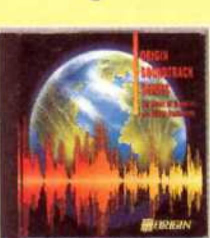
31,95



To be on top

29,95

Origin-Soundtracks



Soundtracks von "Strike Commander", "Ultima VII" etc.

24,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme **(05651) 9796-18**

Inside MULTIMEDIA-SHOP



SoundDrive 16 Easy



- 16-Bit-OPL3-Soundkarte
- vollautomatische Installation
- kompatibel zu SoundBlaster, SoundBlasterPro, MPC 2 und Windows Sound System 2.0
- optional: General MIDI, GS, MT-32, SCC1 über WaveBooster
- mit QuickVoice-Spracherkennung und Key-Z-Player
- Utilities und Handbuch
- Mitsumi CD-ROM- und SCSI-2-(optional) Interface

199,–

Aztech CD-ROM-Laufwerk CDA 268-031



Technische Daten: Double Speed mit 30 KB/sec. Datentransfer Voll-Kodak Photo-CD-Kompatibilität (single- u. multisession) MDR-Technologie, Betrieb ohne Caddy, automatischer Ausschub bei Stromausfall, CD-Player und Track-Ship-Tasten am Frontpanel, analoger Audioausgang an der Rückseite, voller MPC-Level-II Standard, Enhanced-IDE-Schnittstelle, CD-i und MPEG-fähig (MPEG-Hardware erforderlich)

269,–

CD-Uhr

Die Uhr in Form einer CD. Zu erhalten als "Inside Multimedia"- oder als "ASM-Special"-Uhr (inkl. Batterie)

19,95

SoundWave 32



Die preisgekrönte Wavetable-Soundkarte mit Soft- und Hardwarebundle, inkl. Lautsprecher, Mikrophon, Sound-Impression, 16-Bit-Soundqualität, 2 MB Wavetable-Sound, Signalprozessor (DSP), u. a. für Hall und Echo, kompatibel zu Roland MT-32, General MIDI, SoundBlaster und AdLib.

389,–

Multimedia-Lautsprecher



25-Watt-Aktivlautsprecher mit Netzteil und Ständer. Ideal für Multimedia-Anwendungen und Spiele, die über eine ansprechende Soundausgabe verfügen. Das Modell ist baugleich mit dem Produkt eines namhaften deutschen Markenherstellers.

79,–

SoundWave 32+ SCSI



Die Luxusausführung der SoundWave32. Mit integrierter SCSI-Schnittstelle und DSP-Chip zum Verfremden von Stimmen und CDs in Echtzeit. Inklusive Stereolautsprecher, Mikrofon und Adapterkabel Klinke auf Cinch.

459,–

Orchid GameWave 32

Der kleine Bruder der SoundWave mit allen Features, ohne Sampler

229,–



Diamond Stealth 64 VRAM



Eine der schnellsten Grafikkarten, die zur Zeit in dieser Preisklasse erhältlich ist:

2 MB **549,–**

4 MB **949,–**

Diamond Stealth 64 DRAM



Hervorragende Grafikleistung mit einem super Preis-/Leistungsverhältnis

1 MB **299,–**

2 MB **399,–**

Diskettenbox



Eine außergewöhnliche Archivierungsmöglichkeit für jeweils fünfzehn 3,5"-Disketten. Gleichzeitig können Sie in einer kleinen Schublade Notizzettel aufbewahren. Ein nicht alltägliches Utensil für den Schreibtisch.

9,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme

(05651) 9796-18

Kleinanzeigen

BIETE SOFTWARE

PC

XWing; BWing; Upgrade kompl. 120,–; Harpoon II 80,–; Seal Team 40,–; Fleet Def. 70,–; Planer 70,–; SS II ohne Anl. 10,–; 08203-1303 (Samstags only; Marc verlangen)

Orig.: Goal 30, Premier Manager 25, Desert Strike 40, Turrican 1–3 55, Kick Off 3 (A-1200) 40 , Alien Bree 2 (A-1200) 35, Ambermoon 60, Graham Taylor Man. 20, Kick Off 2 + Data 25, Tel.: 06643/1279 (Christian) ab 17 Uhr

Verkaufe: Doom 2 80,–; Doom-Utilities CD (900 Levels) 35,–; XCopy 30,–; Colonization 70 DM, Adobe Photostyler 2 LE 200 DM. Theme Park CD 70 DM, Tel.: 07259/1752

PC-ORIGINALE: Tie-Fighter, Outpost, Ultima 8, DSA 2 je 55,–; CD-ROM: Battle Isle 2, Comanche, Anstoß je 55,–; Iron Helix, Burning Steel, Monkey Island je 45,–; Tel.: 02102/5977

Pinball Fantasies: 40 DM, Tie Fight: 50 DM, Ishar 2 30 DM, Elvira 2 30 DM, Golfkrieg 40 DM, Elite 2 40 DM, Pirates 40 DM, Hr. Dünzl, Tel.: 089/63642216 von 7–16 Uhr Mo–Fr.

Comanche + Miss., Elite 1, Harddriving Ultima 1–3, Finest Hour, alles Originale, zusammen 150,00 DM, Tel.: 0212/333925 oder 70998

STOP! Verk. Tie F. (neu) 55; Strike C. 40; Pacific S. 35; Cannon Fodder 40; System Shock (neu) 55; Waxworks 20; Harrier A. 25; War i. t. Gulf 20; Aces o. Europe 35; Tel.: 02129/50909

7th Guest, Rap, Rock'n'Roll, Quantum Gate, Outpost, Labyrinth, Jurassic Park, Journeyman, Iron Helix, Fantasy Empires, City 2000, Hound of Baskerville, Inca 2, Corridor 7, Anstoß, Zorc je 50 DM, Tel.: 07231/26636

VERSCHIEDENES

Beste PD-Soft für AMIGA und C64. Gratisinfo! ADAM PD/SW-Versand, Teichrosenpfad 9, 12347 Berlin **G**

AMIGA

Biete diverse Software für den Amiga & PC!! Tel. 05731/49451, Tel. 05731/96596,

Löse meine Amiga-Softwaresammlung auf!! Tel. 05731/49451, Tel. 05731/96596,

Verk. Amiga-Originale: Goal, Lemmings 2, Best of Best, Lotus 3, Pinball Dreams, Leander, Beast 1+2, Super Cars 2, Battle Chess 2; je 30 DM (zu jedem Spiel gibt es ein Game umsonst); Tel.: 02233/70120 – Thomas

Amiga-Software z.B. Wing Commander, Desert Strike, F-19, Pirates, Eite Gunship, usw. Preise: VHS bei M. Konopka, Rheinstr. 25, 26419 Schortens, Tel.: 04461/80733

Verkaufe Amiga-Originale: Dune 2, Death or Glory, C. Kolumbus, Die Siedler, Dominium. Martin Boeker, Tel.: 0551/92454

Amiga Verk. Micro Machines 40,–; F1 40,–; DingsDA 15,–; f. A1200: Dennis 30,–; Oskar 30,–; Schlitt 04281/80291. Tausche/suche SKAT 2, Sim C. 2000 SKYDMARKS; Ryder Cup; BM3; Pinball Dream 2

BIETE HARDWARE

PC

386DX33 4 MB RAM, 105 MB HD, Windows 3.1, DOS 5.0, PC-Tools 7.1, Maus, 3,5+5,25-Laufwerke 1600,–; 0231/372424 (Michael) 14"-Monitor

Verkaufe PC Complett-System! Tel.: 02624/6435

Verk.: 386DX/33, 4 MB RAM, 100 MB HD, SVGA Grafikkarte, 5,25-+3,5-Laufwerk. + Software, für 500 DM. Marko Stefanovic, Klerschweg 11, 50968 Köln, Tel.: 0221/381312

486SX-25 (auf 33!); 4 MB; 124 MB HDD (Wechsel); 3,5"; 5,25"; SB 2.5; SVGA-Monitor; DS 5.0; Win 3.1 ect.; Board bis DX2-66 rüstbar; VB 2000,–; 05732/66275; ab 18 Uhr

AMIGA

Verk. AMIGA 2000, ideal für Multimediatechn. + Lernprog.; 2 Laufw. 3,5", 110 MB-Festplatte, 1 MB Chip RAM, 4 MB RAM, Tastatur, Maus, div. Bücher, VB DM 1000,–; Tel.: 08441/72696

Verk. guterh. Amiga 500 + Maus + Joystick + TV-Modulator + 3 Originale (Elite 2 + Hexuma + Hintbook, Eye of the Beholder) + Farb-TV (Goldstar) für 650 DM Abholpreis, Tel.: 0234/64468

AMIGA 500, Kick 2.04, 2,5 MB RAM, Maus, 10 Handbücher, viele Originale, 250 Leerdisketten, 2. Laufwerk, Scartkabel, 286 RPC-Steckkarte für 650 DM inkl. Porto, Tel.: 03475/747659

Verkaufe Amiga 2000, 1 MB, Maus, 130 Disks, 1084S Video-Monitor, Preis DM750 (statt 1850 NP). Kosta Sotirouski, Dorfackerstr. 34, 4528 Zuchwil-CH

Verkaufe A500 mit Zubehör, Bücher, Programme, Tips und Tricks; Tel.: 07577/1257

Verk. AMIGA 2000, ideal für Multimediatechn. + Lernprog.; 2 Laufw. 3,5", 110 MB-Festplatte, 1 MB Chip RAM, 4 MB RAM, Tastatur, Maus, div. Bücher, VB DM 1000,–; Tel.: 08441/72696

Verkaufe A-500+ m. 2 MB RAM, Farbmon., 1084S, Kickstart 1.3/2.0, Ext. Laufw. sowie verschiedene Programme. Preis n. Vereinbarung, C. Dorazil, 85057 Ingolstadt, Tel.: 0841/87013

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga Monitor + Zubehör Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga Monitor + Zubehör Tel.: 02624/6435

Verkaufe Festplatte für Amiga Tel.: 02624/6435

Verkaufe Speichererweiterung für AMIGA! Tel.: 02624/6435

Amiga Festplatte (105 MB); ext. 3,5"-Floppy, Monitor 1084S, viele Originale, A500 Tastatur usw., Liste bei M. Konopka, Rheinstr.. 25, 26419 Schortens, Tel.: 04461/80733

Verk. A1200 (1/2 Jahr alt) mit 120 MB Festpl. Lautspr. 17 Top-Spiele, nur Originale für DM 1300,– VHB; Tel.: 06172/75566 oder 5106

ST

Mega ST4, 4 MB RAM + Vortex HD-plus 30 + HD-Laufwerk + 2. Tastatur + Farbmonitor + s/w-Monitor SM124 + AT-Speed C16 + 310 Leerdisketten + Orig. Space Ace 2 u. Chuck Rock... VB 1650 DM, Tel.: 02391/14242

KONSOLE

NEO-GEO Gold / neuwertig, Konsole + Zusatzcontroller incl. 3 Spiele, Memorycard, nur komplett, 500,–; 04121/92352, tägl. ab 19.00 Uhr

KONTAKTE

FRIENDLY! Wer zw. 11–17 Jahre sucht Brieffreunde aus der BRD o. Amerika? Helfen weiter. Infos gg. 3 DM bei: Friendly, J.-Auer-Str. 6, Postfach 3, 10369 Berlin

Suche Tauschpartner für C64, schickt Eure Listen an: Jürgen Kadner, Westendstr. 14, 63477 Maintal 1

STELLENMARKT/ FREIE MITARBEIT

Hoher Heim-Nebenverdienst!!! 100 – 200 DM/Tag. Schreibtätigkeit vom Schreibtisch aus. Unterlagen gg. 1 DM Rückp. (in Briefm.): SERTER-VERSAND, Mittelstr. 31, 40789 Monheim

50000 DM in 8 Wochen verdienen! Durch legales Diskettenkopieren. Haben Sie den Ehrgeiz? Kostenl. Infos bei H. Schäfer, Peiner Str. 38, 31319 Sehnde

Hoher Heim-Nebenverdienst. Ganz einfach von Ihrem PC aus. Infos gegen Rückumschlag bei H. Schaefer, Peiner Str. 38, 31319 Sehnde

Superverdienst von Zuhause aus. Arbeitseinsatz 4–6 h/Woche, Verdienst DM 1–2.000,–/Monat. Info gegen DM 5,– (Schein) bei OBV-PV, Postfach 40, 1165 Wien/Österreich

VERSCHIEDENES

Verk. Spiele für SNES, MD, Sega Master u. Amiga. Tel.: 036840/30941 ab 16.00 Uhr

Verkaufe Drucker. Tel.: 02624/6435

Diskettenherstellung. Verdienen Sie über DM 5000,– an Ihrem PC. Lukrativer Nebenjob ohne großen Zeitaufwand. Info 2 DM RP bei: S. Hellwig, Bachstr. 15 B, 67549 Worms

Inserentenverzeichnis

Für Kleinanzeigenaufträge benutzen Sie bitte die im Heft befindliche Kleinanzeigen-Postkarte.

MARKTPLATZ

10000

DIE DRACHENSCHMIEDE

Hallo Live-Rollenspieler und Fantasy-Freaks

Wir bieten ein umfangreiches Sortiment an Live-Rollenspielzubehör – Waffen, Masken, Schminkzubehör, Kostüme, Lederartikel, Kampfschwerter, Katanas, Dolche und Messer, Helme und Schilde für den Schaukampf mit Garantie, Rüstungen auf Maß, Kettenhemden im Bausatz, Armbrüste, Langbogen nach alten Vorlagen, Piraten-, Schnür- und Rüschenhemden, Fantasy-, Heavy-Metal und historischen Schmuck, Bücher zu den Themen Mittelalter und Fantasy, Honigwein und Trinkhörner, StarTrek-Artikel



Ladenadressen:
10967 Berlin, Schönleinstr. 29, 030/6949136
44894 Bochum-Werne, Boltestr. 53, 0234/232357
91541 Rothenburg/Tauber, Galgengasse 40, 09861/6716

Versand:
Die Drachenschmiede
97993 Creglingen
Tel. 07939/353, Fax 1318
* Hauptkatalog DM 20,– bei Vorkasse oder DM 26,– per Nachnahme

---

Lernen und Spaß am PC

Lern- und Spiel-Software für MS-DOS
Gierkezeile 23
Tel.: 030- 348 22 51
Mo-Fr 13-18 ; Sa 10-14 Uhr

Diskette:		DM
Colonization	DV	94,90
D.S.A. Sternenschweif	DV	84,90
Bundesliga M. Hattrick	DV	84,90
System Shock	DV	84,90
Wing Comm. Armada	DA	74,90
CD-ROM:		
Aces of the Deep	DV	84,90
EPIC Pinball (12 Table)	DA	89,90
FIFA Soccer	DV	69,90
Microsoft Dinosaurs	EV	69,90
NHL Hockey ´95	DA	84,90
Wing Comm. Armada	DA	84,90
Strike C./Privateer	DA	89,90

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus dem Angebot. Insgesamt ca. 800 verschiedene Softwareartikel auf Diskette und CD-Rom für den PC vorrätig. Schauen Sie mal vorbei !!! Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Ladengeschäft in
Berlin-Charlottenburg
4 Min ab U-Bhf. Bismarckstr.

CD-i-Stube-CD-i-Stube-CD-i-Stube-CD-i-Stube

CD - i Software

OLLIs CD-i STUBE
Das Ende der Langeweile

CD - i Hardware

Digital Video alle Titel DM 39.-
CD - i Software ab DM 39,-

PHILIPS CD-i PHILIPS CD-i PHILIPS CD-i

OLLIs CD-i STUBE
Ernststraße 3 A
Tel.: / Fax 030 /4331001
13509 BERLIN

CD-i-Stube-CD-i-Stube-CD-i-Stube-CD-iStube

20000

CD-ROM-POOL®

ist ein Markenzeichen der 1st COMPUSYS GmbH

Mehr als 2300 CD's ab DM 9,- im Angebot!

Soun... ultimedia · Ex... Trouble · ...dies · Sweet ... Image Library · ... Library Vol. 1 + 2 · ... Top 101 · ... Windows · ... neueste · Ve... · Vers... · 2, Gobl... · Toolkit für Linux · Atari · NEBU... · NeXTSTEP/Intel · Frenzy · C Users' · Bertelsmann Unive... · xikon · Falk Stadtp... · Winware Vol. 5 · Spa... · Astronomy · Hobbes O...

BASF Writeable CD-ROM's 74 Minuten **29,90**

Wir sichern Ihre schönsten Bilder **Auf Photo CD**

Software für Erwachsene · Recht und Steuern · Pharma... ...schaft und ... und

12 CD-ROMs · ONLINE !! · 24 Stunden

sämtliche Preise und mehr als **8 GIGA-byte** Software in unserer MAILBOX
Bremen 04203 / 79386
9600-14400 BPS N/8/1

28844 Sudweyhe
Sudweyher Straße 121
Telefon 04 203 / 79 801
Fax 04 203 / 79 802
Mailbox 04203/79386

Versand nur per Nachnahme.
Alle Angebote freibleibend.
Bitte Katalogdiskette anfordern!
Bestell-Annahme von 9-18 Uhr

30000

Nichts los ?

hol' Dir die Action !

Bei uns kosten Programme nicht die Welt - sie bringen die Welt auf den Schirm !!!

CD-ROM Software von:

CD-Rom Mailorder
Huberstr.1
30627 Hannover
T.+F: 0511/9585058

Gratis !!!
Strippokerdemo oder
100 Jux-Faxe oder
1000 Nulltarif-Telefonnr.

Liste kostenlos anfordern ! Für das Gratisprogramm bitte 3 DM in Briefmarken (für Rückporto) beilegen

Aus unserem Angebot:

Doublespeed LW. + Mad Dog/2= 255 DM LW + 7.th Guest 275 DM
LW + Return to Zork = 255 DM LW + WIN Vokabel = 265 DM
F-18 No Fly Zone 34,95 Quarantine 89,95 Journeyman Proj. 49,95
Night Owl 13 38,95 Pegasus 5.0 39,95 Doom2 97,95 alles **CD !!**

PC * CD-ROM * AMIGA * HARDWARE
SEGA-MD * SNES * ZUBEHÖR

PC		3.5":	CD:
ARMORED FIST	eV.	69,-	79,-
COLONIZATION	dt.	89,-	??
CYCLEMANIA	dA.	??	74,-
FIFA SOCCER	dt.	69,-	69,-
GUNSHIP 2000	dA.	29,-	29,-
LOLLYPOP	dt.	79,-	??
NHL HOCKEY'95	dA.	79,-	79,-
PGA TOUR GOLF	dA.	??	94,-
ST.TREK NEXT.	??	??	??
SYSTEM SHOCK	dA.	79,-	??
STERNENSCHW.	dt.	74,-	??
TIE FIGHTER	dt.	89,-	??
UNDER AK.MOON	eV.	??	99,-
WING ARMADA	dA.	69,-	79,-

AMIGA:	
FIELDS OF GLORY dt.	69,-
HANSE DIE EXP.	44,-
KICK OFF 3	49,-
OVERLORD	??
ROBINSONS REQUIEM	59,-
RÜSSELSHEIM	64,-
THEME PARK	64,-
UFO	69,-

HARDWARE:	
GRAVIS ANALOG JOY	59,-
SB PRO VALUE ED.	169,-
GRAVIS PHOENIX JOY	249,-

PC * CD-ROM * AMIGA * HARDWARE
SEGA-MD * SNES * ZUBEHÖR

Fordern Sie unsere Gesamtpreisliste kostenlos an !

Händleranfragen erwünscht !
Versandkosten : Vorkasse 6,50 / NN 12,90
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Es gelten unsere AGB.
Ladenpreise Variieren ! Ladenöffnungszeiten MO-FR 10-18.30 / DO 10-20 / SA 9-14 / LA SA 9-16 Uhr.

*CYTRONIC Soft- & Hardware * Ihmeplatz 5 * 30449 Hannover*
TEL.: (0511) 451391 FAX: (0511) 443234

SOFTWARE + ZUBEHÖR

Atari ST MAC
PC C-64/128
SEGA CD-ROM
AMIGA CD 32
NINTENDO uvm. ...

Fordern Sie kostenlos und unverbindlich unsere **GRATIS-INFOS** an.
Bitte unbedingt Ihr System angeben !

Versandzentrale:
DATA HOUSE
Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Straße 13
34246 Vellmar

NEU! NEU! NEU!
Ladengeschäft und Commodore-Service
Am Anger an der B84
99947 Kirchheilingen

Telefon: 0561 - 825110 Fax: 827055

Kalender ´95

Dragonlance & other Worlds

24,- DM + Versand

Brettspiele, Rollenspiele, Bücher, Strategiespiele, Magazine, Zinnminiaturen, Farben, Pinsel, SF-Bausätze, Software, Hardware u.v.m.

© 1994 TSR Inc.

PLAYSOFT Teichweg 6, 35043 Marburg
Tel.: 06421-481972, 481316, Fax: 47526
Inh. Robert Elmshäuser Neuer Katalog gegen 5,- DM in Briefmarken

TSR-Firmenzeichen sind eingetragene Warenzeichen der Firma TSR Inc.

40000

IHR SOFTWARE-VERSAND

N'Joy Software
Büchel 8
51688 Wipperfürth
Inh. Dimitrios Magarisiotis
Nur Versand, kein Ladenlokal

Sie haben einen Computer ?



Kostenlose Preisliste anfordern

Aktuelle Software
Amiga, PC, CD-ROM

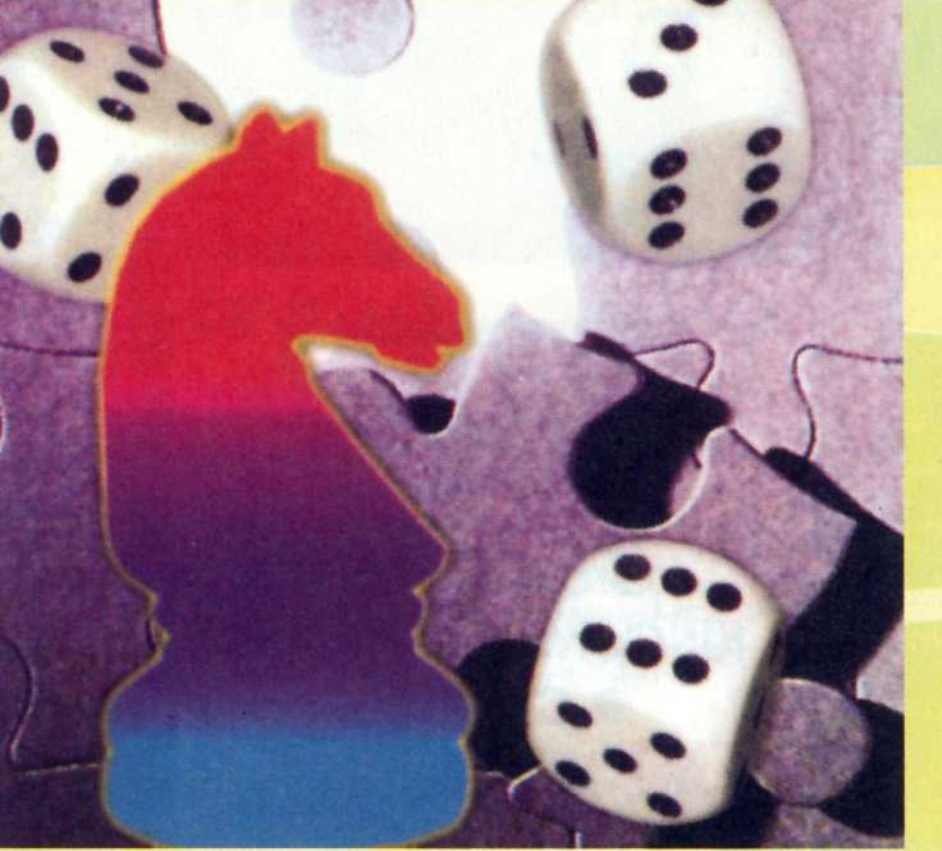
Im Bergischen Land

50000

70000

80000

Österreich



HAND & KOPF

Geheimnisvolle Welten, ferne Länder – oder vielleicht doch nur die sportliche Herausforderung: Abenteuer kann sehr vielfältig sein! Das meiste geht ohnehin in den Köpfen ab, und deshalb ist es immer ganz reizvoll, durch ein Computerspiel, ein Buch oder ein besonders gelungenes Brett- oder Kartenspiel auf eine gefahrvolle Expedition geschickt zu werden. Wenn in diesen Tagen der vorweihnachtliche Trubel wieder über uns hereinbricht, dann ist ein Ausflug in eine andere Welt eine besonders willkommene Abwechslung. Also nicht mehr lange gefackelt: Her mit den Abenteuern und "ab dafür"!

Her mit den Abenteuern!

Einmal ein Hobbit sein! Ihr wißt schon, diese kleinen sympathischen Kerle aus Tolkiens Geschichten. Allen voran natürlich Bilbo, dessen Kampf mit dem Drachen im Buch "Der kleine Hobbit" beschrieben wird. Wer auch spielerisch auf Bilbos Spuren wandeln will, dem liefert jetzt das Spiel **Die großen Abenteuer des kleinen Hobbits** das passende Szenario.

Jeder von maximal vier Mitspielern schlüpft in die Rolle eines Hobbits, der mutig – oder auch nicht – aus Hobbingen aufbricht, um den Drachen in Carn Dûn zu besiegen. Doch allein – locker die Pfeife im Mundwinkel und den Dolch im Gewande – läßt sich natürlich kein Drache besiegen, zumal das dumme Vieh über ganze sechzehn Lebenspunkte verfügt. Mit viel Glück im Kampf können von Euch nur neun Punkte entgegengesetzt werden.

Da muß also auf der Reise noch etwas passieren. Es kann z.B. vorkommen, daß der Hobbit einen Reisebegleiter trifft, der ihn im Kampf unterstützt. Oder in einer Siedlung können Ausrüstungsgegenstände wie Waffen, Schilde oder Zaubertränke gekauft werden. Aber der Goldvorrat ist nicht unbegrenzt, und neues Gold winkt nur nach einem erfolgreichen Kampf gegen ein Monster. Ganz ohne Blessuren geht es also nicht in Richtung Carn Dûn.

Autor Jean Vernaise hat gemeinsam mit Philippe Janssens ein wunderbares Fantasy-Brettspiel geschaffen. Der Spielablauf ist schnell zu erfassen, und die meisten Regeln erklären sich über Ereigniskarten im Spiel. So wenden sich "Die großen Abenteuer des kleinen Hobbits" auch an ein breites Publikum und nicht nur an die Gruppe der Fantasy- bzw. Tolkien-Fans. Die werden aber viele Ausschnitte des Romans im Spiel wiederfinden und dadurch zusätzlich animiert, den Drachen zu besiegen.

Jo Hartwig, bereits als Autor und Graphiker von *Ringgeister* bekannt, liefert hier eine der besten grafischen Arbeiten des Spielejahrgangs ab. Über die Plangestaltung bis hin zu den Karten ist das Spiel wie aus

DIE GROSSEN ABENTEUER DES KLEINEN HOBBITS

ca. 79 DM, von: **Jean Vernaise, Philippe Janssens**, für: **2–4 Hobbits ab 10 Jahren**, Hersteller: **Queen Games, Queen-Carroms Spielwaren GmbH**, 53842 Troisdorf-Spich.



▲ ***Die großen Abenteuer des kleinen Hobbits: Auf zum "Beutlin"-Zug!***

einem Guß. Diese liebevolle Gestaltung ist nicht zuletzt auch ein Anreiz für diejenigen, sich an den Spieltisch zu setzen, die sonst mit Fantasy nicht so viel am Hut haben.

SPUREN IM BUSCH

ca. 60 DM, von: **Wolfgang Kramer**, für: **2–4 Wildhüter ab 10 Jahren**, Hersteller: **Schmidt Spiele**, 85386 Eching.

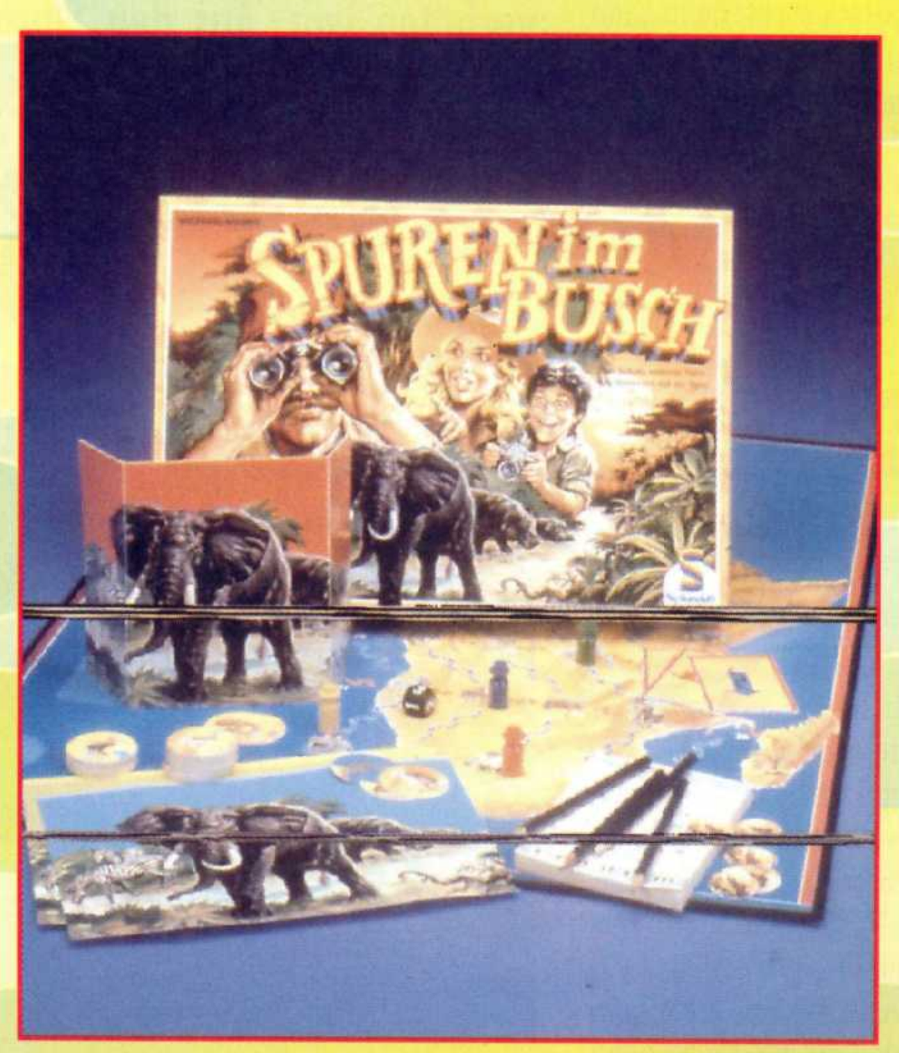
Ganz so dunkel und undurchdringlich wie zu Zeiten Livingstones ist Afrika heute nicht mehr. Doch haftet dem Kontinent noch immer ein besonderer Zauber an. Den macht allerdings weniger die Safari in Kenia aus, sondern eher der undurchdringliche Busch. Deutschlands bekanntester Spieleautor Wolfgang Kramer läßt zwei bis vier Wildschützer die Fährte aufnehmen.

Wilddiebe flüchten durch den Busch. Über ein im Nordwesten Afrikas gelegenes Land haben sie den Kontinent betreten. Sicher ist, daß sie Afrika schnell durchqueren wollen. Es sind zwölf; sie sind in kleinen Gruppen unterwegs. Doch wo werden sie Afrika wieder verlassen wollen? An welcher Küste wartet das rettende Boot? Viel Zeit bleibt nicht, um die Spuren im Busch richtig zu lesen und zu deuten. Doch die Schlinge zieht sich immer enger um die Flüchtigen.

Wer am Zug ist, setzt seine Spielfigur weiter. Das Plättchen, auf dem er dann steht, darf umgedreht und für die anderen verdeckt angesehen werden. Diesen Plättchen, den Spuren, ist immer zu entnehmen, ob die Wilddiebe weiter in Richtung Süden geflohen sind oder etwa ihr Heil an der Ostküste suchen. Wer einen anderen Wildhüter trifft, kann ihn befragen und sich weite Wege ersparen. So ergibt sich auf dem Fahndungsblatt langsam die Route, die von den Flüchtenden gewählt wurde.

Nun heißt es schnell zuschlagen und die Verhaftungen vornehmen, denn das Spiel endet, sobald ein Spieler den Weg der Wilderergruppe nachvollziehen kann. Nur wer bis dahin schon Verhaftungen vorgenommen hat, bleibt im Rennen um die Siegpunkte. Doch natürlich müssen auch die richtigen Personen verhaftet worden sein. Und da hat man schon öfter an der falschen Stelle der Küste gewartet... – und gewartet... – und gewartet... – und irgendwann ein Motorengeräusch von See her gehört!

Spuren im Busch ist eigentlich ein reines Deduktionsspiel, das aber mit einer sehr stimmigen Abenteuergeschichte eingekleidet worden ist. Neben dem in der ASM 11/94 vorgestellten *Kohle, Kies & Knete* setzt es die "Autoren Bestseller Spiele"-Edition bei Schmidt fort, die im letzten Jahr sehr ambitioniert gestartet wurde. Da aber auch hier nicht alles spielerisches Gold war, was ansatzweise glänzte, soll im kommenden Februar nur noch ein neuer Titel folgen. Eigentlich schade, denn Gesellschaftsspiele wie "Spuren im Busch" kommen immer wieder gern auf den Spieltisch.



▲ *Spuren im Busch: Jagt die Elfenbeindiebe!*

PHANTOMS OF THE ICE

ca. 20 DM, von: **Tom Dalgliesh**, für: **2–10 Eishockeycoachs ab 8 Jahren**, Hersteller: **White Wind Inc.**, Hellweg 31–33, 59423 Unna (auch Direktvertrieb).

Limitiert, am besten noch signiert, mit Ledereinband und Prägung: Nein, was läßt sich für solch einen Blödsinn viel Geld ausgeben! Hauptsache, es erweckt den Anschein, besonders und wertvoll zu sein. So'n Schmarr'n! Autor Alan Moon betreibt nun im vierten Jahr sein Label White-Wind-Spiele. Immer zu den Spieltagen in Essen gibt es eine Neuheit, die auf jeweils 1200 Exemplare limitiert ist. Hat der fleißige Rezensent an einem Titel erst einmal Gefallen gefunden und greift zur spitzen Feder, ist die Freude meistens schon vorbei, weil kaum noch Exemplare erhältlich sind. Eine Empfehlung liefe also ins Leere, und warum sollte man angesichts dieser Tatsache überhaupt noch etwas schreiben?

Jetzt gibt es aber **Phantoms of the Ice**, ein flottes Kartenspiel von Tom Dalgliesh, das bei White Wind erschienen ist. Und das – gute Nachricht – in ausreichender Stückzahl!

Der Ablauf ist einfach. Zunächst können die Manager (=die Spieler) verschiedener Eishockeyvereine Spieler handeln oder tauschen. Ist eine Mannschaft mit sechs Spielern komplett, sucht man sich einen Gegner. Gleichzeitig spielt jeder eine Karte aus. Je nach Art der Karte können so Schüsse aufs, übers oder sogar ins Tor gehen.

Wer nach diesem Schlagabtausch gewinnt, darf sich den Sieg im Spielprotokoll vermerken. Zwar spielen immer nur zwei am Tisch sitzende Sportler, doch geht eine Partie so rasend schnell vorbei, daß für die anderen Mitspieler keine Langweile aufkommt. Hat sich jeder mit jedem in Hin- und Rückspiel gemessen, steht der Sieger der Liga fest.



▲ *Phantoms of the Ice: Karten statt Kufen*

Tom Dalglieshs Spiel ist eine schöne, schnelle Sache mit wenig Regelwerk, kann auch in einem größeren Kreis gespielt werden und ist mit witzigen Illustrationen von Doris Matthäus ansprechend gestaltet.

Rainer Scheer





Coming Soon

Kein Rennzirkus ist in Amerika so beliebt wie die Nascar-Serie. Und das nicht ohne Grund! Die Wurzeln der Begeisterung liegen in den 30er Jahren, als Alkohol ebenso beliebt wie verboten war. Aus den Fluchtfahrzeugen der Schmuggler entstanden die Nascars.

Saurier mit V8-Motor

NASCAR RACING

PC, Hersteller: **Papyrus Software/Virgin**, England, Muster von: **Virgin Deutschland**.

Das wurde ja auch Zeit, daß die Nascar-Serie endlich mal zeitgemäß für den PC umgesetzt wird. Und wenn Papyrus Software für das Programm geradesteht, dann kann man von vornherein auf ein Top-Game hoffen. Die Beta-Version, die wir von Virgin bekommen haben, ist zwar schon spielbar, aber viele Einstellungen fehlen halt noch, und deshalb kann noch nichts Endgültiges berichtet werden.

Um die 700 PS ballern aus den acht Zylindern einer Nascar-Maschine. Das reicht für Geschwindigkeiten um die 300 km/h. Und wenn es dann auf einem Ovalkurs wie Taladega zur Sache geht, fliegen die Fetzen. Wie ein D-Zug knallen die Wagen dicht an dicht durch die Steilkurven der Suppenschüssel. Hier wird mal geschoben, dort mal geschubst – und trotzdem bleibt man im Rennen. Vorbei sind die Zeiten der Formel-1-Simulationen, bei denen jeder Crash gleich Totalausfall bedeutete.

Sieben verschiedene Tracks sind im Programm dabei, davon sechs unterschiedliche Suppenschüsseln und ein Straßenkurs. Bei den Einstellungen halten sich die Programmierer an das Vorprodukt Indy Car Racing: Spoiler, Sprit, Getriebe, Spur, Sturz, Stoßdämpfer und Reifen können individuell reguliert werden. Neu ist dagegen das Soundmenü. Dort läßt sich die Lautstärke für alle FX einzeln regulieren. Mit dabei ist sogar ein Ansager, der die aktuellen Geschehnisse kommentiert. Zwar war der Sound in unserer Beta noch gar nicht implementiert, aber die beeindruckende Geräuschkulisse konnte man schon im Sommer auf der Messe in Chicago hören. Mit den richtigen Boxen wird das ein gewaltiges Erlebnis – soviel steht fest!

Da hat die Mauer wieder den Magneten eingeschaltet ▶

Das High-Speed-Oval schlechthin: mein Lieblingstrack Taladega ▼



Vom Fahrfeeling zeigt sich Nascar völlig anders als Indy Car. Die Dinosaurier aus der Nascar-Serie sind um einiges schwerfälliger und werden von der Begrenzungsmauer regelrecht angesaugt. Auch die Lenkung reagiert viel träger, sprich: Man muß Fingerspitzengefühl zeigen und genau die Lücken anvisieren, sonst gibt's ein paar "Verschönerungen" an der Karosserie. Mit drei Fahrzeugen nebeneinander durch die Steilkurven zu hetzen, das macht jedenfalls jetzt schon richtig Laune. Da wird die Strecke verdammt schmal, und ein Fehler könnte die schönste Karambolage verursachen. Klaro gibt es eine Replay-Funktion, mit deren Hilfe man sich die schönsten Szenen wieder und wieder anschauen kann.

Mir persönlich liegen die Nascars mehr als die Raketen der Formel 1. Die Rennen sind spannender, und die Leistungen von Fahrer und Maschinen liegen viel dichter beieinander. Im Normalfall verteile ich ja keine Vorschußlorbeeren, aber angesichts der Qualitäten des "Vorgängers" Indy Car Racing und der vielversprechenden Beta-Version von **Nascar Racing** kann man mit Sicherheit davon ausgehen, daß wieder einmal eine Top-Rennsimulation auf uns wartet. Schreibt's doch einfach auf den Wunschzettel: Rechtzeitig zu Weihnachten soll das Game in den Läden sein.





▲ Wie auf einer Perlenschnur brettern die Boliden durch die Kurven



▲ In Bristol braucht man kräftige Ellenbogen: kurze Strecke, steile Kurven und viel Verkehr



▲ Die Innenbahn ist zwar kurz, aber lange nicht so schnell wie die äußeren Spuren



Kleine Flitzer

SUPERKARTS

PC, Hersteller: **Manic Media Productions**, England, Muster von: **Bomico**.

Nein, mit "kleinen Flitzern" meine ich nicht Kates Versuche, die Eschweger Werrabrücke nachts um 1 Uhr im Adamskostüm zu überqueren. Ich spreche vielmehr von Go-Karts.

Go-Karts, die kleinen, flinken, vierrädrigen Mini-Boliden sind auch heutzutage noch äußerst beliebte Rennfahrzeuge; in vielen Ländern werden richtige Meisterschaften abgehalten. Jedenfalls ist das Ganze auch ein Grund für die Firma Manic Media Productions aus England, sich einmal im Computerspiel der Go-Kart-Rennen anzunehmen. Wer dabei die übliche "300-Meter-von-oben-Sicht" erwartet, der wird positiv überrascht. Genauer gesagt: Die Leute von Manic Media haben sich ein sehr bekanntes Ballerspiel wohl mal genauer angesehen...



▲ *Noch drei Sekunden bis zum Start*

Superkarts, so der Name des Games, basiert nämlich auf einer 3D-Engine ähnlich der aus den *Wumm*-Abenteuern. Ihr sitzt quasi in einem Go-Kart und steuert ihn über die Tastatur oder den Joystick. Die Engine ist eine Neuentwicklung im Grafikbereich namens "RT3D Graphics System" und stammt von MMP. Die Programmierer haben damit einen fließenden 3D-Hintergrund für schnelle Animationen geschaffen, der es wahrlich in sich hat.

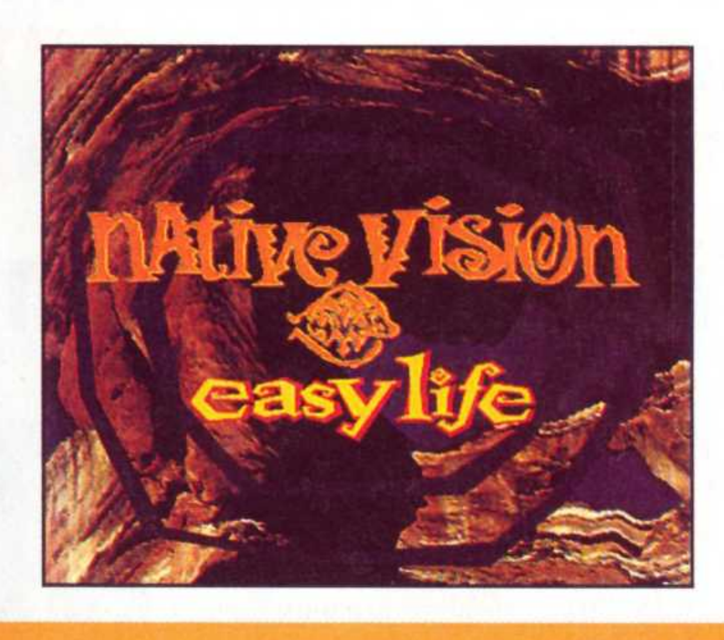
Noch ein paar Features: Zweispielermodus, Mensch gegen Computer, Arcade-Modus, detailreiche Grafik. Alles läßt sich in umfangreichen Optionsmenüs nach persönlichen Vorlieben einstellen. Tatsächlich muß ich sagen, daß mich kaum ein Rennspiel in letzter Zeit so gefesselt hat wie das, was von Superkarts schon zu sehen ist. Das liegt vor allem an der 3D-Engine. Ich bin auf jeden Fall gespannt auf die Endversion.



▲ *"Guck mal, Sohn, wie freundlich der Fahrer winkt!"*

Get the Sound!

Wer kennt ihn nicht: Chris Hülsbeck, den Schöpfer von unzähligen Musikbegleitungen zu Computerspielen? "To be on Top", "Turrican 1–3" und "Apidya" sind nur einige bekannte Titel aus der Reihe seiner Kompositionen. Seine schönsten Soundtracks hat Chris auf mehreren CDs veröffentlicht – doch nun hat er die langerwartete erste kommerzielle Maxi-CD produziert. Die Gruppe nennt sich NATIVE VISION, der Sound EASY LIFE – Musik und Text von Chris Hülsbeck: über 20 Minuten astreiner Mucke, die auch via MTV zu sehen und zu hören ist. MMS EURO DISTRIBUTION GmbH macht es möglich und verlost zehn brandheiße Maxi-CDs unter den ASM-Lesern. Noch vor Weihnachten werden diese Scheiben an zehn Glückliche versandt.



Und so geht's:

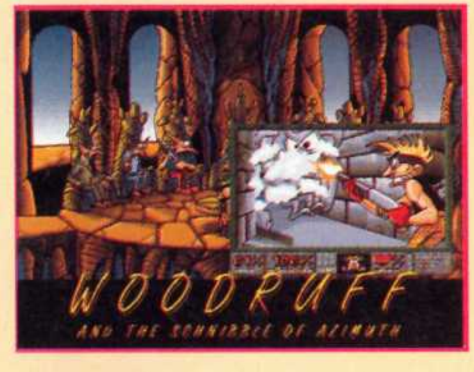
Am DONNERSTAG, dem 15. DEZEMBER 1994, in der Zeit von 11.00 bis 12.00 Uhr vormittags, müßt Ihr unter 0 56 51 / 97 96 51 anrufen und folgendes sagen:

"I WANT AN EASY LIFE".

Die ersten zehn Anrufer erhalten postwendend die CD. Viel Glück und einen schnellen Wählfinger!!!

Die Goblins sind tot, es lebe WOODRUFF. Coktel Vision setzt auf den Erfolg interaktiver Cartoons.

Wer oder was ist "Schnibble"?



▲ *Fans der Goblins werden sich sofort zu Hause fühlen*

WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH

PC, geplant für: **PC-CD-ROM**, Hersteller: **Coktel Vison**, Frankreich, Muster von: **Bomico**.

Kleiner Rückblick: Die *Goblins* sind kleine, knuffige Spielfiguren, die in diversen Games entweder allein, zu zweit oder zu dritt die merkwürdigsten Abenteuer zu bestehen hatten. Dabei mußte sich der Spieler schon gewaltig das Hirn verbiegen, um auf die entsprechenden Lösungen der insgesamt drei Knobelepisoden zu kommen. Damit die ganze Geschichte (vom Titel her) nicht zu eintönig wird, hat Coktel Vision nun Woodruff ins Rennen geschickt. Woodruff & The Schnibble of Azimuth, so der volle Titel des neuen Games, ist wie seine Goblin-Vorgänger ein interaktiver Zeichentrickspielfilm im Tex-Avery-Stil. Witzige Elemente, gepaart mit einem nicht ganz unerheblichen Schuß Schadenfreude, zeichnen diese Art Spiele aus. Woodruff soll in die gleiche Kerbe schlagen.



▲ *Ein neuer Coktel-Angriff auf die Lachmuskeln steht bevor*

Die Story spielt in der Zukunft nach einem schrecklichen Atomkrieg. Die letzten menschlichen Wesen haben sich nach Jahrhunderten im Untergrund wieder auf die Erdoberfläche begeben und treffen dort auf eine neue Rasse, die Boozooks, friedliebende und ruhige Wesen. Vor diesem Hintergrund taucht unser Held Woodruff auf, der sich auf der Suche nach dem Killer seines Teddybären befindet und zugleich noch seinen gekidnappten Stiefvater, den berühmten Dr. Azimuth, aufspüren muß. Gleichzeitig muß er noch die Bedeutung des mysteriösen Wortes "Schnibble" enträtseln. Keine leichte Aufgabe für Woodruff und für Euch, wenn Ihr sie annehmt.

GESUCHT: 1 verlorene Generation

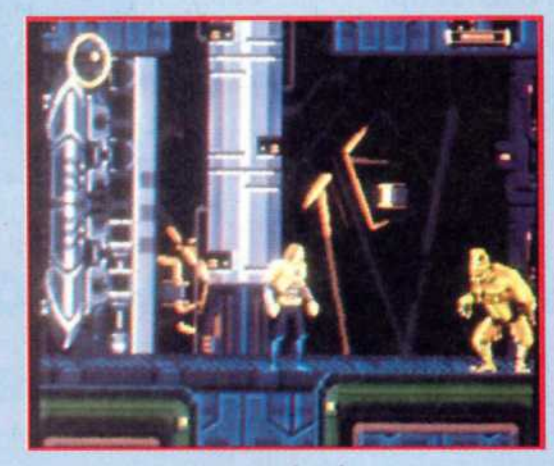
Is' ja schon erstaunlich, was die Leute so alles verlieren: die Brille, das Kleingeld, die Geduld – und bei den Time Warner/Konamis geht gleich eine ganze Generation verschütt!

Weg vom Ballerspiel-Image der Konsolen will man anscheinend bei Konami. **Generations Lost** wird als Strategie-Adventure angekündigt, das aber mit einem völlig neuen Spielkonzept aufwarten soll. Ob das mit dem Adventure-Gameplay wirklich hinhaut, ist im Moment noch die Frage, obwohl erste Probespiele einen recht guten Eindruck hinterließen. Außer Zweifel steht jedoch, daß Grafik und Atmosphäre sich wohltuend vom Konsolen-Einheitsbrei des letzten Jahres abheben. Vor allem der Sound läßt Abenteuerfeeling aufkommen, denn die ungewöhnlichen Klänge mit dem New-Age-Touch passen sich der rätselhaften Story bestens an.

GENERATIONS LOST

– Work in Progress –

Super NES, Hersteller: **Konami**, Muster von: **Hersteller**


▲ *Komm mir ja nicht dumm!*

Rätselhaft ist es wirklich, was in Eurem Dorf passiert. Auf einmal gibt es mutierte Monster, elektrische Stürme, Hochwasser und sogar Veränderungen der Gravitation, so daß Leute schwerelos durch die Lüfte segeln (wäre ja nicht so schlimm, aber die Landung, die Landung ...). Tja, und deshalb werdet Ihr losgeschickt, um herauszufinden, was hinter den seltsamen Geschehnissen steckt.


▲ *Hi Jane, ich komme!*

Die Story soll durch sechs sehr unterschiedliche Szenarien führen, die Ihr nicht mit den Fäusten erobern, sondern sorgfältig erkunden sollt. Eure speziellen Fähigkeiten (die kennt Ihr zu Beginn auch nicht!) müßt Ihr strategisch richtig einsetzen, Gegenstände vernünftig benutzen und Euch dabei die zum Teil wahrhaftig nicht sehr freundlichen Einwohner vom Hals halten.

Wie gesagt: Das Gameplay als solches kann man jetzt noch nicht beurteilen, auch wenn es recht interessant aussieht. Vom Ambiente her könnte Generations Lost aber tatsächlich in die konsolenmäßig reichlich unterbesetzte Sparte Adventure passen. Gegen Ende des nicht mehr allzulangen Jahres soll die Stunde der Wahrheit schlagen.



Wumm und kein Ende

Die einen kreieren mehr oder weniger gelungene *Wumm*-Clones, die anderen machen mehr aus der Idee. INTERPLAY z.B. schnappt sich das Vorbild und setzt technisch noch eins drauf. Ergebnis: in jeder Hinsicht erfolgversprechend.

▲ *Karte, bitte!*

DESCENT

PC, Hersteller: **Interplay**, England, Muster von: **Hersteller**.

Gezählt sind die Tage, in denen schwerbewaffnete Helden durch dreidimensionale Gänge schlenderten und Nazis oder Aliens abschossen. Jetzt sitzt man in einem Raumschiff und ballert fröhlich vor sich hin, wobei blutige Einzelheiten "zum Glück leider" erspart bleiben.

Schauplatz: der Planet Pluto. In über 30 Levels muß mit Hilfe eines schicken Gleiters aufgeräumt werden, der sich um volle 360 Grad drehen kann. Ja, Ihr habt richtig gelesen: Aus jeder Position heraus kann geballert werden! Der Spieler kann nach oben oder unten schauen, nach vorne oder hinten aus dem Raumschiff heraussehen oder den ganzen Screen mit dem aktuellen Raum ausfüllen – wie man es auch schon aus verschiedenen Vorbildern kennt. Neu ist dagegen der Clou schlechthin: die Levelkarte, die sich per Tastendruck oder Mausklick ebenfalls drehen bzw. heranzoomen läßt. Die Tatsache, daß die Gegner aus dem Verhalten des Spielers "lernen" und somit immer gefährlicher werden, rundet den äußerst positiven Eindruck ab.

Auch wenn es auf den ersten Blick wie *Wumm* & Co. aussieht, macht **Descent** letzten Endes doch den Eindruck von etwas völlig Neuem. Ob das Produkt nach Fertigstellung die nunmehr hochgesteckten Erwartungen erfüllt, werden wir in Bälde verraten.

▼ *Du bist gleich hops!*

RADICAL REX

Mega Drive, geplant für: **SNES**, Hersteller: **Activision**, England, Muster von: **Hersteller**.

Düsen-Dino

Echt cool, Mann, dieser Rex! Oder habt Ihr schon mal einen Dino auf 'nem Skateboard gesehen?

Da hat sich Activision ja mal echt einen witzigen Helden ausgesucht. **Radical Rex** dürfte wohl so ziemlich das Abgefahrenste sein, das die Urzeit zu bieten hatte – und nach allem, was von dem Game bisher zu sehen war, könnte das Team aus Baubury damit einen megamäßigen Konsolen-Hit einfahren.

Im Ein- oder Zweispielermodus düst Ihr mit dem funkigen Dino per Skateboard-Express durch die Prähistorie, die mit einer irrsinnigen Menge an verhexten Urviechern aufwartet. Apropos verhext: Die hätte ich ja fast vergessen, die Hintergrundstory! Dinos beherrschen die Welt (gut), Säugetier-Emporkömmlinge – genau, Menschen – wollen die Dinos per Zauberei plattmachen (schlecht). Rex rettet Dinos und Sweetheart Rexanne (sehr gut). Andernfalls sieht die Welt bald so aus wie heute (sehr schlecht). Edle Taten kann selbst ein Dino nicht ohne Hilfe vollbringen, also wurde Rex zur Verteidigung mit heißem Feueratem (ausbaubar) ausgestattet. Daneben ist vor allem seine Lungenpower von Wichtigkeit, denn je lauter er brüllen kann, desto mehr Gegner haut er damit um (oder vielleicht doch mit seinem schlechten Atem?!). Stellt Euch das aber nicht zu einfach vor: Zu Beginn ist Dinos Gebrüll eher ein Gewinsel. Das bleibt es, bis er genügend Brüllkapseln aufgesammelt hat. Sammeln lohnt sich auch, was Dino-Eier anbelangt, denn die bringen Euch bei ausreichender Menge in eine Bonuswelt.



◀ *Boah ey, hier geht die Post ab!*

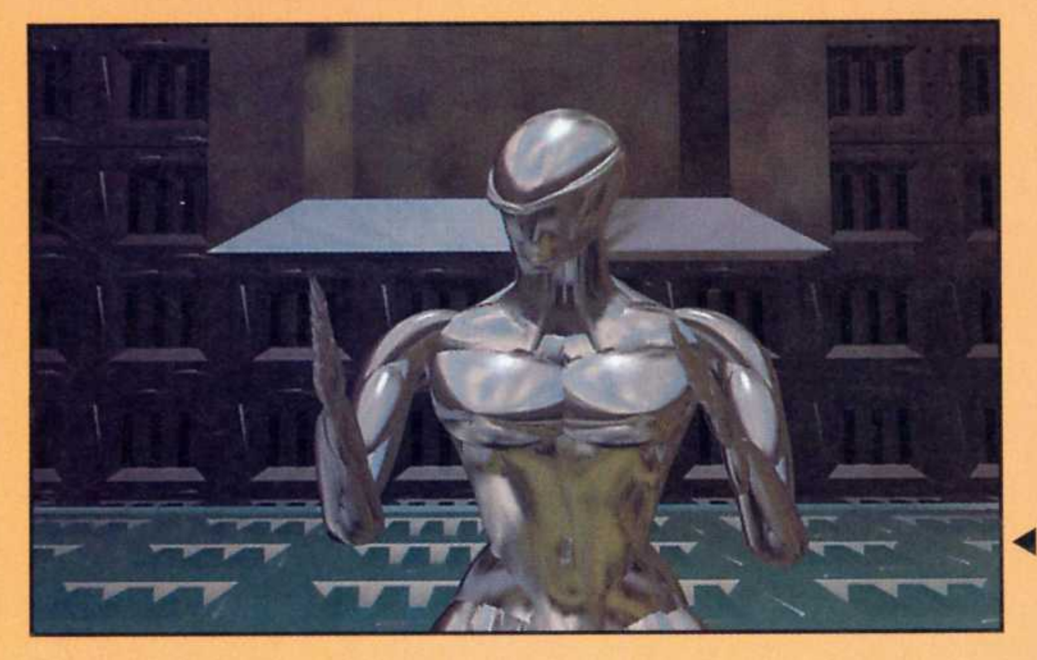


▲ *Hilfe, wo bin ich hier gelandet?*

Zehn riesige Levels werden für das Dino-Spektakel versprochen. Über Wasser, unter Wasser, im Inneren eines Riesendinos – Rex rast mit tollem Tempo durch total unterschiedliche Szenarien. Und wenn Euch die Action etwas an einen gewissen blauhäutigen Igel erinnert, dann liegt Ihr damit gar nicht so falsch.

Im Februar soll die Skateboard-Urzeit auf Mega Drive und SNES anbrechen. Bis dahin könnt Ihr ja schon mal ein bißchen auf dem Bürgersteig trainieren.

Kampf der Giganten



Lange Zeit hat es gedauert, doch nun ist das Roboterspektakel endlich da: RISE OF THE ROBOTS schickt sich an, Deutschland zu erobern.

◀ *Der Hypergegner: Supervisor*

Bei **Rise of the Robots** kann man getrost von einer fast unendlichen Geschichte reden. Hier ein kurzer Abriß: Die Preview-Version wurde bereits in der 11/93 vorgestellt und zeichnete sich damals schon durch eine exzellente Grafik aus. Vor genau 12 Ausgaben zierte einer der Robokämpen unser Titelbild. Erste Eindrücke von der überarbeiteten Version waren in der 4/94 zu sehen, und bis zum heutigen Tage sind sicherlich reichlich Überarbeitungen die Themse hinuntergeschwommen. Was nun auf einer Silberscheibe in SVGA-Qualität in die Redaktionsräume geflogen kam, zieht einem trotzdem noch die Schuhe aus.

"Wir schreiben das Jahr 2048. Ich lebe in Metropolis 4, das – wie Du Dir vorstellen kannst – eine ebenso öde Großstadt ist wie jede andere auch. Immerhin leben noch rund 13 Prozent menschliche Wesen hier. Der Rest der Bevölkerung setzt sich aus zahlreichen Robotern und einigen wenigen Cyborgs zusammen – auch ich bin eines dieser Wesen. Industrie ist reichlich vorhanden, und über allem thront der Electrocorp-Konzern, der militärische und zivile Roboter baut.

Die Anlage funktioniert vollautomatisch und wird von einem hochintelligenten Roboter beaufsichtigt, dem Supervisor, der aus einer morphingfähigen Metallverbindung besteht. Alles lief eigentlich super, bis dieser dämliche Virus auftauchte, das Sicherheitssystem des Supervisors durchbrach und ihn infizierte. Jetzt regiert hier das Chaos, alle Roboter spielen verrückt, das menschliche Personal ist verschwunden, und der ganze Firmenkomplex ist außer Kontrolle geraten. Es scheint so, als ob ich der einzige wäre, der die Karre aus dem Schlamassel ziehen kann. Mir macht dieser blöde Virus nämlich nichts aus."

Die Intro des Spiels ist vom Feinsten und kann von der Qualität her mit jedem Actionfilm mithalten. Ihr seht, wie Euer Cyborg Stück für Stück bewaffnet und dann via Flugmobil in die Zentrale von Electrocorp gebracht wird. Das Ganze läuft fast ruckelfrei von CD und ist zusätzlich noch mit einem Soundtrack von "Queen"-Musiker Brian May unterlegt. Ein erstes Sahnehäubchen, das Lust auf mehr macht.

Bist Du im Gebäude drin, kommst Du an einen Kommandostand, von dem aus alle Deine Aktionen gestartet werden. Du hast zum einen die Möglichkeit, im Training gegen die Robos anzutreten und erst mal zu üben, bevor Du Dich auf Deine Missionen begibst. Zum anderen kannst Du Dir Deinen Freund (oder Deine Freundin) schnappen, damit Ihr Euch im Zweispielermodus gegenseitig was auf die Mütze geben könnt.



▲ *Prime 8 sieht aus wie Kong*



▲ *Eleganter Samurai: Japanese*



▲ *Der Cyborg beim Aufrüsten*



▲ *Hat was Insektenhaftes an sich: Crusher*

Vor den Erfolg hat der liebe Gott aber den Schweiß gesetzt, und das merkt man auch bei diesem Spiel. All Deine Gegner sind nämlich ganz schön ausgekocht und gar nicht so leicht umzuhauen. "Loader" ist der am wenigsten bewegliche und schwächste Widersacher. Sein Bewegungsverhalten ist eingeschränkt, und Du hast ziemlich rasch den Bogen raus, wie Du ihn besiegen kannst. Danach wird's schon haarig, denn ein "Kong"-Verschnitt kommt wie eine Wand auf Dich zu. Da heißt es, tüchtig die Fingerchen trainieren und dann auf ihn mit Gebrüll.

RISE OF THE ROBOTS

PC-CD-ROM (486/25, 4 MB RAM, SVGA), **129,95 DM**, geplant für: **alle Systeme**, Hersteller: **Mirage**, England, Muster von: **Softgold**.

Sechs Robos stehen insgesamt zur Auswahl, jeder einzelne ist mit besonderen Features versehen und hat eine eigene Ausstrahlung. Das rote Ungeheuer "Japanese" sieht zum Beispiel einem Samurai ähnlich und bewegt sich auch im Kampf so. Kein Wunder, denn die Leute von Mirage haben Kampfsportexperten bei der Spieleentwicklung hinzugezogen. (Vielleicht hat's ja deswegen so lange gedauert, weil der Experte aus Timbuktu geholt werden mußte.)

Die Backgroundstory ist zwar nicht so prall (hier geht's ja auch in erster Linie ums Draufhauen, aber die Grafik ist erste Sahne), und die Spieler bewegen sich ziemlich ruckelfrei und fließend. Als erstes Martial-Arts-Spiel in Super-VGA gefällt es mir gut.











Zu jung zum Spielen

Erinnert Ihr Euch? Vor einiger Zeit meldeten wir, daß ähnlich der "Freiwilligen Selbstkontrolle (FSK)" für Spielfilme nunmehr auch eine "Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)" in Berlin ihre Arbeit aufgenommen hat. Wir versprachen außerdem, Euch über die Ergebnisse der Tests auf dem Laufenden zu halten. Und hier sind sie nun – alle Empfehlungen, die bis zum November 1994 von der USK ausgesprochen wurden:

Produkt	Hersteller/Anbieter	USK-Empfehlung
Al Quadim	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Alone in the Dark	Infogrames	geeignet ab 16 Jahren
Alone in the Dark 2	Infogrames	geeignet ab 16 Jahren
Anstoß – World Cup Edition	Ascon	geeignet ohne Altersbeschränkung
Armoured Fist	Softgold	geeignet ab 16 Jahren
Battle Isle 2	Blue Byte	geeignet ab 12 Jahren
Battle Isle 2 "Erbe des Titan"	Blue Byte	geeignet ab 12 Jahren
Battle of Britain	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Bloodnet	Microprose	geeignet ab 12 Jahren
Burning Steel 2	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Burntime	Max Design	geeignet ab 12 Jahren
Christoph Kolumbus	Software 2000	geeignet ohne Altersbeschränkung
Colonization	Microprose	geeignet ab 6 Jahren
Compilation: Civilization & Colonization	Microprose	geeignet ab 6 Jahren
Compilation: Quad Pack 1	Bomico	geeignet ab 16 Jahren
Compilation: Quad Pack 2	Bomico	geeignet ab 6 Jahren
Compilation: UFO & Master of Orion	Microprose	geeignet ab 12 Jahren
Cyclemania	Accolade	geeignet ab 12 Jahren
Dawn Patrol	Bomico	geeignet ab 16 Jahren
Dark Legions	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Der Clou!	Max Design	geeignet ohne Altersbeschränkung
Der Planer	Greenwood	geeignet ohne Altersbeschränkung
Desert Strike	Electronic Arts	geeignet ab 16 Jahren
Did's Virtual World	Bomico	keine Altersempfehlung (kein USK-Sticker)
Die Siedler	Blue Byte	geeignet ohne Altersbeschränkung
Dungeon Hack	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Dusti Dimmer	Trend-Verlag	geeignet ab 16 Jahren
Ecstatica	Psygnosis	geeignet ab 12 Jahren
Eight Ball deluxe	Vertigo	geeignet ohne Altersbeschränkung
Erben der Erde	Softgold	geeignet ohne Altersbeschränkung
Eye of the Beholder	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Eye of the Beholder 2	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Eye of the Beholder 3	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Fleet Defender	Microprose	geeignet ab 16 Jahren
Freakin' Funky Fuzzballs	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Hellcab	Softgold	keine Altersempfehlung (kein USK-Sticker)
History Line 1914–1918	Blue Byte	geeignet ab 16 Jahren
Hurra Deutschland	Softgold	geeignet ohne Altersbeschränkung
Inferno	Bomico	geeignet ab 12 Jahren
Jetfighter I	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Jetfighter II	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Jurassic Park	Sega	geeignet ohne Altersbeschränkung
Kyrandia III	Virgin	geeignet ohne Altersbeschränkung
Lemmings 3	Psygnosis	geeignet ohne Altersbeschränkung
Little Big Adventure	Electronic Arts	geeignet ab 12 Jahren
Magic Carpet	Electronic Arts	geeignet ab 6 Jahren
Maniac Mansion	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Master of Magic	Microprose	geeignet ab 6 Jahren
Might & Magic IV	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Might & Magic V	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Mister Blobby	Bomico	geeignet ohne Altersbeschränkung
Monkey Island II	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Monty Python's Waste of Time	Bomico	geeignet ab 16 Jahren
NBA Jam	Acclaim	geeignet ohne Altersbeschränkung
Novastorm	Psygnosis	geeignet ab 12 Jahren
Oldtimer	Max Design	geeignet ohne Altersbeschränkung
Pinball Dreams deLuxe	21st Century/ Selling Points	geeignet ohne Altersbeschränkung
Quarantine	Cosmo Vertrieb	keine Altersempfehlung (kein USK-Sticker)
ranTRAINER	Greenwood	geeignet ab 6 Jahren
Ravenloft	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Rebel Assault	Konami	geeignet ab 12 Jahren
Rings of Medusa Gold	Starbyte	geeignet ab 6 Jahren
Rise of the Robots	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Royal Flash	Vertigo	geeignet ohne Altersbeschränkung
Sam & Max (CD-ROM dt.)	LucasArts/Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Secret of Monkey Island	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Sim City 2000	Bomico	geeignet ab 6 Jahren
Soccer Kid	Bomico	geeignet ohne Altersbeschränkung
Soulstar	Sega	geeignet ab 6 Jahren
Star Crusader	Cosmo Vertrieb	geeignet ab 12 Jahren
Star Trek	Bomico	geeignet ab 12 Jahren
Starblade	Sega	geeignet ab 6 Jahren
Strip Machine	Up to Disk	geeignet ab 16 Jahren
Ten do	Selling Points	geeignet ohne Altersbeschränkung
The Horde	Selling Points	geeignet ab 6 Jahren
The Koshan Conspiracy	Ubi Soft	geeignet ab 12 Jahren
The Psychotron	Softgold	geeignet ohne Altersbeschränkung
Theme Park	Electronic Arts	geeignet ohne Altersbeschränkung
TIE Fighter	Softgold	geeignet ab 12 Jahren
Transport Tycoon	Microprose	geeignet ohne Altersbeschränkung
TY culture/Airbrush CD	Atelier Lunke	geeignet ohne Altersbeschränkung
Under a Killing Moon	Selling Points	geeignet ab 6 Jahren
US Navy Fighters	Electronic Arts	geeignet ab 16 Jahren
Vid Grid	Virgin	geeignet ohne Altersbeschränkung
Wild Blue Yonder	Microprose	geeignet ab 16 Jahren
X-Wing	Softgold	geeignet ab 12 Jahren

"Keine Experimente" scheint die Devise bei Sierra zu sein. Seit dem Zusammenschluß von Coktel Vision (Lost in Time, Goblins), Sierra (Space Quest, Larry) und Dynamix (Aces of the Deep), setzen die Macher vorerst auf sichere Pferde, die schon Rennen gelaufen sind.

Sierra, Coktel Vision, Dynamix: eine starke Verbindung

Auf sichere Pferde gesetzt

Die Europazentrale für Sierra in Paris rief, und wir alle kamen. Allein die Anreise verlief wie eine Hollywood-Komödie, in der Chevy Chase die Hauptrolle übernehmen könnte. Verpaßte Flieger, Verspätungen, Staus und noch einiges mehr. Doch das ist eine eigene Geschichte.



Schlußendlich gab es Altbekanntes im neuen Kleid. Da wäre zum Beispiel **Woodruff and the Schnibble of Azimuth**, das auf den ersten Blick ein vierter Teil von Goblins sein könnte. Der Selbstläufer **King's Quest** geht in die siebte Runde, und **Last Dynasty** wird angekündigt. Das soll eine Mischung aus *Tie Fighter*, *Rebel Assault* und *Wing Commander* werden. Wir haben uns die Sachen für Euch vor Ort in einem spielbaren Stadium angesehen.





▲ *Soll sich Woodruff zu den Kartenhaien setzen?*

Goblins 4 oder nicht Goblins 4? Eine schwere Frage mit einer offenkundig leichten Antwort: Zweiteres mit Einschränkungen. Schon beim Blick auf die Screenshots sind Ähnlichkeiten mit dem Vorbild so frappierend wie bei einer Taiwan-Rolex-Kopie. Fest steht: Die Programmierer der drei Goblins-Teile zeichnen auch für "Woodruff and the Schnibble of Azimuth" verantwortlich. Im Tex-Avery-Cartoon-Stil kriegt der Held mal wieder ordentlich was vors Brett. Inventory, Bewegungen, Engine – alles sattsam bekannt. Nur eben die Story ist anders.





◀ *Exzellente Grafiken unter Windows bei "The Last Dynasty"*

Die Welt von Held Woodruff lag nach einem wahnwitzigen Atomkrieg in Schutt und Asche. Die Menschen waren unter die Erdoberfläche geflüchtet. Nach langer Zeit wagen sie sich wieder ans Tageslicht und sehen ihre Welt von friedliebenden Wesen bevölkert, die den Hippies der Woodstock-Ära als Vorbild dienen könnten. Die Jungs heißen Boozooks und haben als Erkennungszeichen reichlich große Nasen. Für Woodruff stehen nun mehrere Aufgaben an, die alle zu einem Ziel führen:



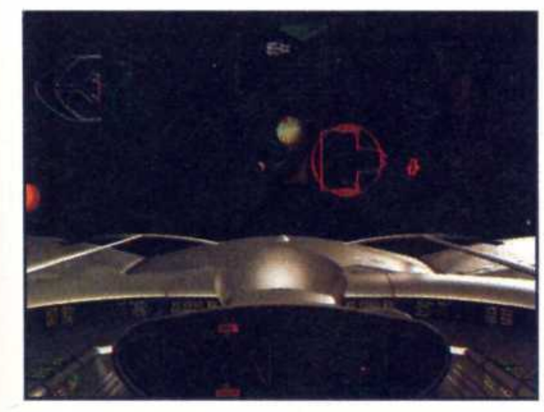
▲ *"King's Quest VII" müßte eigentlich "Queen's Quest" heißen*

einen menschlichen Oberfiesling auszuschalten. So nebenbei sucht der Held noch den Killer seines Teddybären, verliebt sich in eine schöne Frau, sucht seinen Stiefvater Dr. Azimuth und versucht herauszukriegen, was dieses bekloppte Wort "Schnibble" eigentlich bedeutet.

Spieltechnisch sind Goblins-Fans gut gerüstet, selbst wenn bei dem neuen Output von Sierra/Coktel ein wenig mehr Wert auf den Adventureteil gelegt wurde. So muß man sich nicht Screen für Screen durch Rätsel beißen wie in den drei Goblins-Teilen. Viele Dialoge mit NPCs (Non Player Characters) und die ewige Suche nach Geld stehen auf dem Programm. Das Ganze ist natürlich gagreich aufbereitet. Sogar eine Parodie auf *Wumm* ist mit dabei.

Insgesamt 40 Screens seien in dem Spiel, versicherte mir Programmierer Roland Lacoste. Die Steuerung per Maus wird übrigens 1:1 aus Goblins übernommen. Sprich: Wer damit nicht klarkommt, versucht wahrscheinlich gerade, eine graue Feldmaus mit dem Schwanz an die Schnittstelle zu kleben.

Bei "King's Quest VII" hatte ich zuerst meine Bedenken, ob nicht sechs Teile ausreichend waren. Aber das siebte Abenteuer wird ein neues Spiel. Ohne männlichen Helden muß sich der Spieler durch das Königreich rätseln. Ge-



▲ *Das Cockpit bei "The Last Dynasty" ist frei editierbar*

steuert werden dabei die Königin und die Prinzessin. Letztere wurde gemeinerweise in einen Troll verwandelt und soll den Obertroll heiraten, der mich irgendwie an Norbert Blüm erinnert.

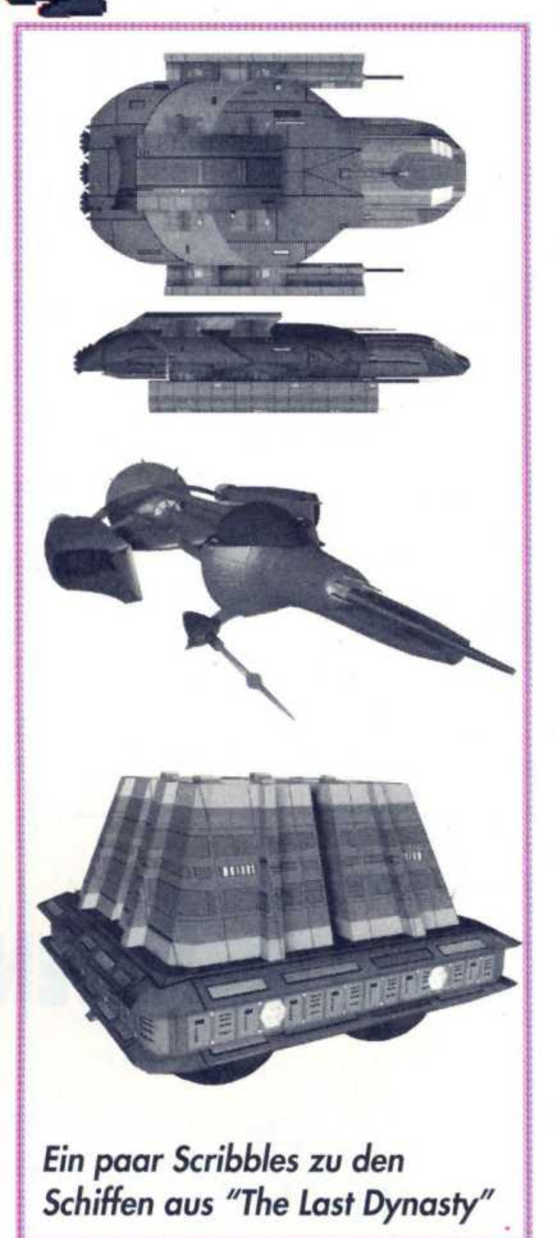
Daß aus dem siebten Teil nicht einfach ein Abklatsch der Vorgänger geworden ist, dürfte zu großen Teilen an den Grafikern liegen. 120 (!) Mitglieder des ehrenwerten Berufsstands aus den Studios von Walt Disney und Time Warner zeichnen für die Animationen verantwortlich. Um das Ganze auch unter Windows ruckelfrei lauffähig zu machen, haben die Programmierer auf *Win 95* zurückgegriffen, eine Engine, die Animationen unter Windows um etliches beschleunigt. Ich hatte mir das Ganze auf einem DX-2 mit 66 MHz angesehen und muß sagen, eindeutig ruckelfrei.



▲ *Mit Zwischensequenzen wird "The Last Dynasty" aufgepeppt*

Tontechnisch verspricht man mehr als 100 verschiedene musikalische Untermalungen und eine komplette Sprachausgabe. Bleibt zu klären, wie beim Endprodukt das Gameplay aussieht.

Dritter im Bunde der Neuheiten ist "The Last Dynasty", ein Shoot'em Up mit Adventureeinlagen. Der Held ist ein Computerkid aus unserer Zeit. Er kennt einen Typen, der sich Doc nennt und gerne bastelt (Oho, höre ich da jemanden "Zurück in die Zukunft" brüllen?). Eines Tages kommt der Held mit dem Wunsch zum Doc, er wolle doch mal echte Außerirdische sehen. Schwupps, schreibt Doc ein Programm, und die Story geht los. Na ja, zumindest das, was man uns allgemein bei Weltraum-Baller-Orgien so als Story verkaufen will. Tragendes Element ist hier die waffenstarrende Auseinandersetzung mit anderen Raumschiffen. Auch hier wird die Grafikfähigkeit von Windows wieder mit *Win 95* verbessert. Dementsprechend geht auch richtig die Post ab.



Ein paar Scribbles zu den Schiffen aus "The Last Dynasty"



▲ *The last Dynasty: Commander Kojak?*











Der Vorteil gegenüber anderen Games ähnlicher Machart ist, daß man im Cockpit den Designer spielen kann. Es gibt haufenweise verschiedene Displays, die an die großen Vorgänger wie zum Beispiel *Wing Commander*, *Tie Fighter* oder *X-Wing* erinnern. Jeder kann sich so sein optimales Cockpit zusammenstellen. Und das ist nun bei all dem schon mehrmals Dagewesenen doch eine echte Neuerung. Außerdem steht ein nicht zu verachtender Adventurepart am Start, in dem der Spieler ein paar Dinge erledigen muß. Doch langes Grübeln dürfte da wohl tödlich werden, denn – so kündigen die Hersteller bei Sierra an – es soll unter Zeitdruck geschehen.



▲ *"Kings Quest VII" soll eine simple Steuerung bekommen*

Aufgepeppt wird das ganze Spiel durch die mittlerweile üblichen Videoeinblendungen mit echten Schauspielern. Daß ich mich dabei an die Star-Wars-Trilogie erinnert fühle, mag vorerst daran liegen, daß ich nicht gerade ein Fan von Luke Skywalker bin.

Alle drei Games sollen übrigens only auf CD-ROM und only unter Windows laufen und noch vor Weihnachten auf dem Markt sein.

Alle anderen langerwarteten Produkte, die aus der Sierra/Coktel Vision/Dynamix-Ecke kommen, sind vorerst auf das Frühjahr '95 verschoben. Also noch nichts Neues in Sicht von **Phantasmagoria** und **Lost in Town**.

Ebensowenig in Sicht war übrigens auch der Flieger, der mich wieder nach Deutschland bringen sollte. Merke: Fahre nie zur Rush-hour durch Paris, wenn Du wichtige Termine hast. Merke (die zweite): Ein Flugzeug, das Du locker erreichen könntest, hat mit Sicherheit Verspätung. Pünktlich sind nur die, bei denen es verdammt knapp wird.



▲ *Woodruff macht sich auf die Suche nach neuen Abenteuern*

IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Peter Schmitz (sz, verantw.)

Stellv. Chefredakteurin
Vera Brinkmann (vb)

Redaktion
Jürgen Borngießer (jb), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Autoren dieser Ausgabe
Roland Heibert, Antje Hink (ah), Andreas Lober (al), Rainer Scheer, Michael Suck (msu)

Chef vom Dienst
Stefan Martin Asef (sma)

Titel
"Under a Killing Moon", © Access

Comics
Matthias Neumann

Korrespondenz USA
Markus Krichel (mk)

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Gerlinde Rachow, Tel.: (0 56 51) 97 96-14
Dieter Schäfer, Tel.: (0 56 51) 97 96-15
Torsten Bonin, Tel.: (0 56 51) 97 96-12

Anzeigendisposition
Sibylle Biehl, Tel.: (0 56 51) 97 96-16
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8 ab 1. Januar 1994

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone: GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

Grafikdesign + Satz (DTP):
Regina Sieberheyn, Dirk Anhof, Lars Völke, Silvia Führer, Katja Braun

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, 34123 Kassel

Druck und Gesamtherstellung
Druckerei Jungfer, Gutenbergstr. 3, 37412 Herzberg

Vertrieb
VPM Pabel Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben),
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben),
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60),
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Anja Frieß, Tel. (0 56 51) 97 96-19

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG,
Redaktion, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-58, Fax: 0 56 51/97 96-55
Verwaltung/Vertrieb, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-0, Fax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Marketing: Hessenring 32, D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/9 29-0, Fax: 0 56 51/9 29-141, BTX: 0 56 51 92 9-0001

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

INHALT 100% ELEMENTARCHLOR-FREI GEBLEICHT!

Im neuen Jahr ...

Zu Beginn eines neuen Jahres setzt man sich neue Ziele, die man gern erreichen möchte. Auch wir wollen uns bemühen, Euch im kommenden Jahr mit noch knackigeren Testberichten, brandheißen Schwerpunktthemen und viel mehr Background-Infos zu versorgen.



▲ *Dawn Patrol*

Teststrecke

Wir schicken Euch und Euer Super NES mit **Lion King** auf große Safari und in den Dschungel, wo Ihr das sagenhafte **Donkey Kong Country** kennenlernt. Wie die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten könnt Ihr Euch bei **Dawn Patrol** (PC) fühlen. **King's Quest** (PC) geht mittlerweile in die siebte Runde; wir berichten ausführlich über das gänzlich neu aufgemachte aktuelle Adventure.



▲▼ *Cyberwar*

Keine Durststrecke...

... gibt es bei den Silberscheiben. Ganz im Gegenteil! So kurz vor Weihnachten legen die Softwarehäuser immer noch mal den Turbogang rein und liefern Software satt. Reichlich abgefahren geht es in Gameteks Cyberpunk-Adventure **Hell** zu. Mit **The Last Dynasty** von Sierra fliegt Ihr mitten hinein in den Weltenraum, um dann in **Novastorm** Eure Gegner in die Steinzeit zurückzuballern. Wir können Euch erste Bilder vom Lawnmower-Man-Nachfolger **Cyberwar** liefern, in dem es ziemlich Virtuality-mäßig abgeht.



▲ *Novastorm*



In eine ganz andere Welt werdet Ihr dann bei **Ecstatica** von Psygnosis versetzt, und wenn Ihr und wir großes Glück haben, können wir Euch auch noch von der fertigen **Scheibenwelt**-Umsetzung (nach Terry Pratchetts Romanen) berichten.



▲▼ *Ecstatica*

Langstrecke

Mit der **Höhlenwelt** begeben wir uns auf die Longplay-Strecke und verraten Euch wichtige Details, die Euch beim Durchspielen auf die bekannten Sprünge helfen. Für alle Trekkies gibt es Neues aus der Star-Trek-Ecke, denn in den USA läuft just dieser Tage **Generations** an, und unser Auslandskorrespondent Markus Krichel ist live dabei. Antje hingegen hat sich in das Land des guten Geschmacks begeben und sich für Euch auf der **Super Games Show** in Paris umgesehen. Klaus treibt sich in Österreich rum und schaut dabei NEO über die Programmierschultern.

Dazu gibt es reichlich zusätzliches Futter für Game-Freaks oder die, die es werden wollen. Wenn Euch das noch nicht reicht... – ist ja gut, wir arbeiten bereits daran!



... wird alles noch besser

Wer ist wo?

00000

COMP AS, Wordgasse 4, 06484 Quedlinburg
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gohliser Str. 21, 01159 Dresden
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1,02977 Hoyerswerda

10000

COMPUTERSOFTWARE SCHNEIDER, Reichsstr. 50, 14052 Berlin, Tel.: 030/3043156
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 18439 Stralsund
DIE DRACHENSCHMIEDE, Schönleinstr. 29, 10967 Berlin, Tel.: (030) 6949136
LERNEN & SPASS AM PC, Gierkezeile 23, 10585 Berlin-Charlottenburg, Tel.: (030) 3482251
MEDIA POINT VERTRIEBS GmbH, Jonasstr. 28–29, 12053 Berlin (Neukölln), Tel.: 030/6216021
POWERSOFT, Schwedenstr. 18c, 13357 Berlin, Tel.: (030) 4922056

20000

BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 22525 Hamburg, Tel.: (040) 5401217
COSI, Postfach 1123, 23831 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 22089 Hamburg, Tel.: (040) 2505759
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 23845 Oering, Tel.: (04535) 2222
HUDSON SOFT, Borselstr. 16 b, 22765 Hamburg, Tel.: (040) 3903151, Fax: (040) 3908111
MALIBU PLATTENVERSAND, Basedowstr. 2, 20537 Hamburg, Rainer Kock, Tel.: (040) 253344, Fax: (040) 253531
PHILIPS, Alexanderstr.1, 20099 Hamburg, Tel.: (040) 2811
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49–53, 22085 Hamburg, Tel.: (040) 229 38-0 *(Infoservice: (040) 2 27 09 61)*
SOFTWARE 2000, Max-Planck-Str. 9, 23701 Eutin, Tel.: (04521) 80040, Fax: (04521) 800488, *(Hotline: (04521) 80 04 44)*
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT, Borselstr. 16b, 22765 Hamburg, Tel.: (040) 39 15 15, Fax: (040) 39 15 17

30000

ASCON, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 34236 Vellmar, Tel.: (0561)880111
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 38667 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057
BRAINIAX TEACHWARE GmbH & Co. KG, Postfach 243, 35502 Butzbach, Tel.: (06033) 74074
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081
DIE CASSETTE, Markt 13, 32423 Minden, Tel.: (0571) 21648
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 33790 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989
ELECTRONIC ARTS DEUTSCHLAND, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 24307
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 33790 Emmerich, Tel.: (02822) 45589
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241)1828
MAX DESIGN Computerspiele GmbH & Co., Waldenburger Str. 13, 33098 Paderborn, Tel.:(05251) 740521, Fax: (05251) 740621
MICROPROSE, MPS SOFTWARE DISTRIBUTION GMBH, Bartholomäusweg 31, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 9464-80, Fax: (05241) 9464-94
SELLING POINTS, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 29843
SOFTDREAMS GMBH, Postfach 103242, 34032 Kassel, Tel.: (0561) 285461, Fax: (0561) 285553
SOFTSALE, Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, Tel.: (05121) 910-416, -417, Fax: (05021) 910-403, -404
THALION SOFTWARE GMBH, Königstr. 16, 33330 Gütersloh, Fax: (05241) 24939
THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND, Ludwig-Mond-Str. 52, 34121 Kassel, Tel.: (0561) 24453, Fax: (0561) 285097
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Tel.: (05224) 2375

40000

AD GAMES, Am Falder 4, 40589 Düsseldorf, Tel. (0211) 9750730
ART DEPARTMENT WERBEAGENTUR GmbH, Viktoriastr. 39, 44787 Bochum, Tel.: (0234) 15879, Fax: (0234) 682011
BACHLER, Blücherstr. 24, 46397 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
BLUE BYTE, Eppinghofer Str. 150, 45468 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 450880, Fax: (0208) 4508899
CALL & PLAY, Papenweg 15, 46487 Wesel, Tel.: (02803) 1359, 719 Fax: (02803) 8161
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 42863 Remscheid, Tel.: (02191) 385424
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007
DIE DRACHENSCHMIEDE, Boltestr. 53, 44894 Bochum-Werne, Tel.: (0234) 232357
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 42657 Solingen, Tel.: (0212) 870128
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 41836 Hückelhoven, Tel.: (02435) 2086
DYNATEX, Brückstr. 42–44, 44135 Dortmund, Tel.: (0231) 556140
GREENWOOD ENTERTAINMENT, Postfach 100947, 44709 Bochum
KAROSOFT, Postfach 404, 40704 Hilden, Tel.: 02103/42088, 42022
LHS, Postfach 1422, 41061 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 9274-0
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 45661 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 41065 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 490555
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128–132, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 607-0
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 9650-0
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 47612 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184
SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 9650-0
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 40477 Düsseldorf, Tel.: (0211) 494862
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 45127 Essen, Tel.: (0201) 238256
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 44793 Bochum, Tel.: (0234) 680494

50000

ACCOLADE DEUTSCHLAND, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 3926
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 50189 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8–10, 50667 Köln, Tel.: (0221) 92571411
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 59439 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647
IKARION, Postfach 1760, 52019 Aachen
JOYSOFT, Gottesweg 157, 50939 Köln, Tel.: (0221) 425566
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 52070 Aachen, Tel.: (0241) 152051
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 69-0
MEDIENCENTER ISERLOHN, Wermingser Str. 45, 58636 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599

60000

ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 65479 Raunheim, Tel.: (06196) 8010
BOMICO, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, Tel.: (06107) 930-100
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 67549 Worms, Tel.: (06241) 593763
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 60437 Frankfurt/M., Tel.: (069) 950812-0
LAGUNA VIDEOSPIELE, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, (06107) 76060
MN-HOBBYSOFT, Amtsgasse 3, 69649 Weinheim, Tel.: (06201) 181201
MAXON COMPUTER, Industriestraße 26, 65760 Eschborn, Tel.: (06196) 481811
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 63762 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 64625 Bensheim, Tel.: (06251) 65711
SONY Electronic Publishing, Goethestr. 20, 60313 Frankfurt, Tel.: (069) 29900455
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 64331 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114

70000

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Sigmaringer Str. 84, 72458 Albstadt, Tel.: (07431) 54305
CDV SOFTWARE GMBH, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe, Tel.: (0721) 97224-0
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 70469 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 70469 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736

80000

A3 VERTRIEBS GMBH, Hohenzollernstr. 90, 80796 München, Tel.: (089) 3073333, Fax: (089) 30778876
APC & TCP, Dorfstraße 17, D-83236 Übersee, Tel.: 08642/899953
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 80339 München, Tel.: (089) 5022463
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 80799 München, Tel.: (089) 284964
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 81669 München, Tel.: (089) 4489389
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 87600 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609593
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 85521 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 80803 München, Tel.: (089) 344388
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609380
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 81549 München, Tel.: (089) 6908687
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 82181 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011
zHO Versand GBR, Rotkreuzstr. 5, 85354 Freising, Tel.: (08161) 68132

90000

DIE DRACHENSCHMIEDE, Galgengasse 40, 91541 Rothenburg/Tbr., Tel.: (09861) 6716
GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 94133 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599, 8639
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 90469 Nürnberg, Tel.: (0911) 48871
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 90459 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474
SPIELRAUM GbR, Haid 6, 94428 Eichendorf, Tel.: (09937) 1443, Fax (09937) 1442, 24 h: (09937) 1445
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel.: (0931) 571601
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 90255 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 99713 Straussberg

England

England
Gametek (UK) Ltd, 5 Bath Road, Slough, Bergshire, SL1 3UA ENGLAND

Österreich

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210
MAX DESIGN ÖSTERREICH, Lasser und Reiter OEG, Siedergasse 89, A-8970 Schlading, Tel.: 0043-3687-24147, Fax: 0043-3687-24148
NEO Software Produktions GmbH, Dobrischgasse 10, A-2552 Hirtenberg, Tel.: 0043-2256-82294, Fax: 0043-2256-82294

The Greatest Paper Airplanes™ für Windows™

25 PLANES

Die berühmtesten Papierflieger! - auf Diskette -

The Greatest Paper Airplanes ist ein erfrischendes und witziges Programm, das sich mit dem Thema "Fliegen" beschäftigt. Die tolle Bildschirmdarstellung in Form eines Notizbuches führt Sie durch die Geschichte der (Papier-) Fliegerei und den Techniken des Papierfaltens. Genießen Sie dabei viele spaßige Animationen und tolle Sound-Effekte.

• Die 25 berühmtesten Flugzeug-Baupläne - Die einzelnen Arbeitsschritte werden in weichscrollenden 3D-Animationen dargestellt.

• Der im Lieferumfang enthaltene "folding airplanes"- Bildschirmschoner faltet und entfaltet alle 25 Flieger auf vielfältigste Art und Weise.

• Wie wenn das Alles noch nicht genug wäre..., liegt der Packung ein 50 Seiten starkes Faltbuch mit den 25 Fliegern in je zwei verschiedenen Designs bei. Die Faltpläne für die Flieger können natürlich auch ausgedruckt werden.

• Dieses einzigartige Programm setzt den vergnüglichen Zeitvertreib des Papierfliegerfaltens perfekt auf den PC um und macht dabei einfach einen Riesenspaß. Selbst für "keyboard zombies" eine interessante Abwechslung.

CDV Software GmbH

KittyHawk Software Inc.

Der phantastische Preis für das englische Programm - auf Diskette - Bestell-Nr: V10-825

59,95 DM



ONE MUST FALL — NEU!

One Must Fall 2097 · Action Spiel Spaß · CD-ROM

Best.-Nr. CDR2022 **DM 9,95**

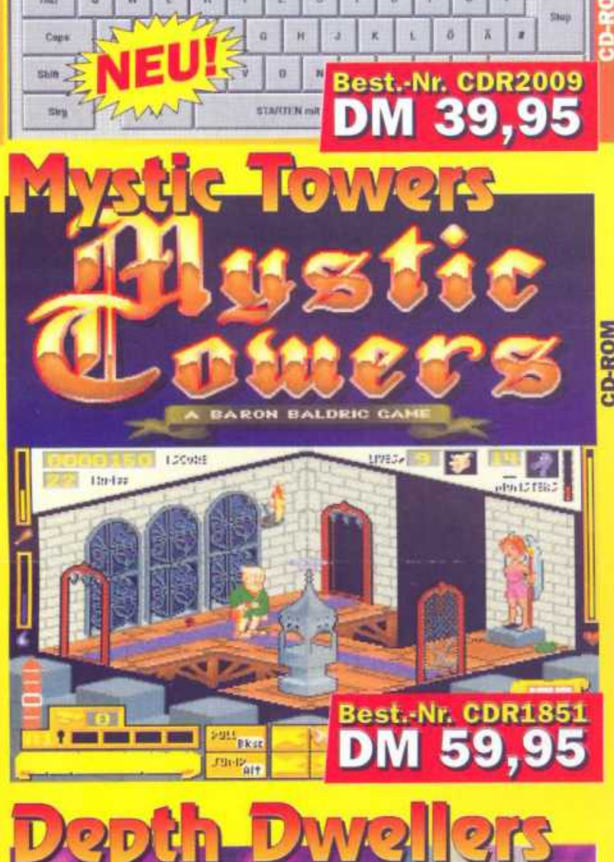
ONE MUST FALL ist ein hochklassig animiertes Kampfspiel für 1 bis 2 Spieler, mit digitalem Soundtrack und realistischen Animationen. Jeder Gegner erfordert eine andere Taktik. Auch die Bewegungsabläufe beim Ducken, Springen, Schlagen usw. varrieren. Hardware: Min. 386er mit VGA-Grafik, Festplatte und 4MB RAM. Insgesamt 10 tolle Shareware-Games!

Der Schreibtrainer — NEU!

»DER SCHREIBTRAINER für Windows 3 · CD-ROM

Best.-Nr. CDR2009 **DM 39,95**

Der Schreibtrainer Lernen Sie auf spielende Weise das schnelle 10-Finger-System! DER SCHREIBTRAINER wertet Ihre Leistung exakt aus und zeigt die Schwachstellen. Dabei werden Sie mit vielen Tips unterstützt. Auch Fragen wie "Wie schreibe ich einen Lebenslauf" oder "Kommt nach dem Komma ein Leerzeichen" werden vom Hilfesystem beantwortet. Key-Watch überwacht auf Wunsch Ihre Eingaben in beliebige Win-Anwendungen. Mit Zehnerblock trainieren Sie die schnelle Bedienung des numerischen Tastenfeldes. So beenden Sie in Zukunft Ihre Arbeit noch schneller!



Mystic Towers

A Baron Baldric Game · CD-ROM

Best.-Nr. CDR1851 **DM 59,95**

MYSTIC TOWERS - Der neueste Hit von ***Apogee***. Übernehmen Sie die Rolle des liebenswerten Baron Baldric und helfen Sie den Townpeoples, die Burgen Ihrer Väter von geheimnisvollen Bestien zu befreien. Überall spukt es - keine Nacht ist Ruhe. Rasseln, Getöse und Geheule läßt niemanden mehr ruhig schlafen. ***In über 540 Räumen mit 56 witzigen Soundeffekten, 8 wunderschönen Soundtracks, 30 Monstern***, vielen Zaubersprüchen, Waffen und Geheimnissen schlagen Sie sich durch eine Welt voll amüsanter Begebenheiten. Hierbei kann Baron sehr interaktiv agieren. Mit gerissenen Monstern, sehr guter digitaler Musik und weichem VGA-Scrolling bietet diese ***3D VGA***-Jagd alles, was mit tollem Spielspaß definiert werden kann. - ***Vollversion!***-

Depth Dwellers

A Stereographic Reality Game! · TriSoft · 3D-Brille liegt bei! · TOP-SELLER · CD-ROM

Best.-Nr. CDR2102 **DM 49,95**

Depth Dwellers ist ein ultra-realistisches 3D ***Virtual Reality***-Ballerspiel. Sinn der Sache ist es, in den geheimnisvollen Minen Oras die tyrannischen Herrscher vom Volke der Ri zu finden und zu eliminieren. Verhindern Sie, daß die Ri aus Zendle, dem ultraharten Material aus den Minen Oras, eine Superwaffe bauen. Sonst wären auch die übrigen acht Planeten des Sonnensystems bald nur noch Sklavenkolonien der Ri! Ihre Mission ist alles andere als einfach. Viele ***gefährliche Gegner*** und geheimnisvolle, unterirdische Räume machen das Spiel ***mehr als nur interessant***. Genießen Sie unglaublich realistische Action! Depth Dwellers bietet mit dem Stereosound für Ihre Soundkarte und der faszinierenden ***3D-Darstellung (3D-Brille liegt bei!)*** ein Abenteuer für alle Dimensionen, die Sie wahrnehmen können. Was Sie bisher kannten, wird übertroffen - genießen Sie ***Stereographic Reality!-Vollversion!-***

Kai's Power Schoner

CD-ROM

Best.-Nr. CDR1949 **DM 29,95**



Kai´s Power Schoner - Die vielen schönen Shareware-, PD- und Freeware-Bildschirmschoner ***machen Arbeitspausen unter Windows zur Attraktion!*** Für diese Sammlung wurden die besten und witzigsten Programme ausgesucht: ***30 AfterDark-Module, 80 Schoner im SCR-Format*** für den integrierten Win3.1-ScreenSaver und ***10 Utilities*** zu diesem Thema. Alle Schoner lassen sich bequem ***über das mitgelieferte Windows-Menü testen und installieren.***

Quatra Command & F-18

CD-ROM · Best.-Nr. CDR1849 **DM 39,95**

Quatra Command & F-18 - Endlich gibt es gute Actionspiele für Windows. Mit Ihrem Jet heizen Sie durch die Gegend und ballern, was das Zeug hält. Mit ***toller 256-Farben-Grafik und infernalischer Geräuschkulisse*** für Soundkarte. ***2 lizensierte Vollversionen*** plus 10 Shareware-programme für Windows.

APOGEE! Gold-Selection! Vol.1

CD-ROM · Best.-Nr. CDR1850 **DM 14,95**

APOGEE - Gold Selection Vol.1 - Die ultimative APOGEE-CD! ***Alle 25 aktuellen APOGEE Shareware-Games*** auf einer CD. Wer nicht weiß, wieviel Spaß anspruchsvolle PC-Spiele von heute machen, braucht diese CD - Wer APOGEE schon kennt, holt sie sich sowieso! Incl. dem topaktuellen ***Mystic Towers , Raptor, Blake Stone, Halloween Harry, Bio Menace, Cosmo, Monster Bash!, Dark Ages, Duke Nukum, Hocus Pocus*** und weiteren Apogee-Hits.

Virtual Vivid Sampler

EROTIK · CD-ROM · Best.-Nr. CDR1764 **DM 24,95**

VIRTUAL VIVID Sampler - Multimedia-Erotik! Dieser Erotik-Sampler zeigt auf ***über 233 MB*** Ausschnitte aus vielen VIVID-CDs. ***Tolle Animationen!***

WinBTX Mozart

CD-ROM · Best.-Nr. CDR2004 **DM 49,95**

WinBTX Mozart ist ein Multimedia BTX-Decoder. Features: CEPT-Protokoll Darstellung von BIM-Doppeldeckerseiten (nach CEPT) ***Photo-Btx durch eingebauten Bildbetrachter FUN!-fare BTX-Sound- und Sprachausgabe*** Regionalbereichswechsel Iconmenüs für alle BTX-Funktionen automatisches Login ***turbo-schneller Bildaufbau***
Diese CD enthält zwei Vollversionen von WinBTX: ***Für Windows und für LINUX!***

Jazz Jackrabbit Shareware-CD

CD-ROM · Best.-Nr. CDR2005 **DM 9,95**

Jazz Jackrabbit - Ein phantastisches Jump and Run Spiel mit ***extraweichem Smooth-Scrolling***. Der kleine Hase Jazz Jackrabbit ist hierbei die Spielfigur. Alle Hindernisse wie Schildkröten u.ä. sollen aus dem Weg geräumt werden, um den terroristisch gesinnten Turtles die Macht zu nehmen. Insgesamt 10 feine Sharewarespiele zum Minipreis!

Verwaltung PUR!

CD-ROM · Best.-Nr. CDR2008 **DM 19,95**

Verwaltung Pur! Über 400 Programme bringen System in Ihre Briefmarkensammlung, Adressen, Fremdsprachenkartei etc. und erleichtern Ihnen die Arbeit!

Wissen PUR!

CD-ROM · Best.-Nr. CDR2006 **DM 19,95**

Wissen Pur! - 270 Datenbanken, Astronomieprogramme, Funktionsplotter, alles zu ***TEX*** etc. - ideal für jeden vom Schüler bis zum Professor!

Lernen PUR!

CD-ROM · Best.-Nr. CDR2007 **DM 19,95**

Lernen Pur! - Kein Lehrer ist so geduldig wie der PC! lernen Sie, was Sie schon immer wissen wollten! 117 Programme für ***effektives Lernen am PC!***



Ankreuzen, ☒ Abschicken und die Post geht ab!

Bestellung !



Artikel	Best.-Nr.	Preis	
Virtual Vivid	CDR1764	DM 24,95	☐
Wissen PUR!	CDR2006	DM 19,95	☐
Verwaltung PUR!	CDR2008	DM 19,95	☐
Lernen PUR!	CDR2007	DM 19,95	☐
Win BTX Mozart	CDR2004	DM 49,95	☐
QuatraCommand&F-18	CDR1849	DM 39,95	☐
Depth Dwellers CD-ROM	CDR2102	DM 49,95	☐
Mystic Towers CD-ROM	CDR1851	DM 59,95	☐
Mystic Towers Disk.	V10-813	DM 59,95	☐
One must fall Shareware-CD	CDR2022	DM 9,95	☐
Der Schreibtrainer Vollversion	CDR2009	DM 39,95	☐
Kai´s Power-Schoner	CDR1949	DM 29,95	☐
Jazz Jackrabbit Shareware-CD	CDR2005	DM 9,95	☐
APOGEE! Gold-Selection! SW.-CD	CDR1850	DM 14,95	☐
CD-ROM-Katalog 11/94 - CD-ROM	CDR3000	DM 9,95	☐
THE SWAP TWO - EROTIK-CD!	CDR1786	DM 79,95	☐
Curse of the Catwom. - EROTIK-CD!	CDR1755	DM 59,95	☐
EXTREME HOT GIRLS - EROTIK-CD!	CDR1809	DM 39,95	☐
The Greatest Paper Airplanes Disk.	V10-825	DM 59,95	☐

+ Porto / Verpackung ⇨ SUMME

ABSENDER · Bitte nicht vergessen · Kunden-Nr. (falls bekannt)

Vorname ______ Name ______

Straße / Haus-Nr. ______

Land / PLZ / Ort ______

Datum ______ Unterschrift ______

☐ Scheck über DM ______ liegt bei. (Versandkosten 7,- DM)
☐ per Nachnahme (Versandkosten 10,- DM)
☐ per Lastschrift von nachfolgendem Konto (Versandkosten 7,- DM)

Bank / Ort ______

BLZ ______ Konto-Nr. ______

☐ per Kreditkarte (Versandkosten 10,- DM)

Kreditkarte ______ Ablaufdatum ______

Kreditkarten-Nr. ______

Angebot freibleibend. Es gelten unsere AGB. Gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung unser Eigentum.

CDV Software GmbH

Tel 0721-97224-0
Unsere freundlichen Damen erwarten Ihren Anruf!
Fax 0721-97224-24
Btx *CDV#

Postfach 2749
D-76014 Karlsruhe

Mailbox: 0721-72012, 13 · N,8,1

Händleranfragen erwünscht!

Gestaltung: zwo em
Konzept: MDS Software & Design GmbH